电脑報配套光盘之

游戏世界

业界专访

辐射2——重返天穹
进取、发展、完善的目标

新游戏直通车

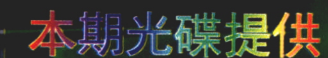
命令与征服Ⅱ：泰伯利亚之日
最终幻想Ⅶ　绝地风暴Ⅱ
龙之火　安塔拉叛乱等游戏新作介绍

游戏评论

星际争霸　铁甲风暴
美梦成真等评论与玩家心声

攻略大全

大刀向鬼子们的头上砍去——《地雷战》攻略
JSF键盘操作命令详解
《战争地带》（Battlezone）全攻略



本期光碟提供

最终幻想Ⅶ、绝地风暴Ⅱ、
World Cup98、Forsaken等精彩游戏试玩
国王密使Ⅷ、魔法门Ⅵ代、
逐鹿中原、沙丘2000等AVI欣赏
游戏修改器制作工具Magic Trainer Creator等
实用工具

总第7期

第2期

电脑报社出品



POPULAR COMPUTER WEEK
电脑報
硬件大师
电脑报五年珍藏版
电脑报配套光盘第1辑
电脑报配套光盘第2辑
电脑报配套光盘第3辑
电脑报配套光盘第4辑
电脑报 配套光盘之PC世界 第6期
电脑报 配套光盘之游戏世界 第1期

《电脑报》大师系列之



入门知识—轻松步入Web

深入篇—原理及应用

提高篇—实战操作

大师篇—编程、建站、技巧、网址、字典

全国统一零售价

48元

电脑報 配套光盘之



你有过为通关而通宵达旦几昼夜的经历吗?你是否曾为寻找一攻关秘诀而翻遍数十本游戏杂志却不得其要领?

这一切都将成为过去--因为有了《电脑报配套光盘之游戏世界》!

《电脑报配套光盘之游戏世界》秉承于《电脑报》游戏世界版块而自成一系，是国内第一家也是目前唯一的一家只以电脑/电子游戏（PC GAME & TV GAME）为内容的"专业"游戏杂志，直接面向国内众多的Game Players!

不论你是资深玩家还是游戏新手，《电脑报配套光盘之游戏世界》都有你的一片天空——

★ 当你期待着一个新游戏……
《游戏世界》凭借光盘容量的优势每期都推出大量新游戏的DEMO版、试玩版，让你先人一步领略国内外最新游戏的风采!

★ 当你正在玩一个游戏……
《游戏世界》互动式多媒体游戏攻略、各种小技巧、小秘诀助你过关斩将;

★ 当你通关一个游戏……
《游戏世界》的优秀游戏点评、排行榜栏目欢迎你将心得体会告诉我，与全国的玩友们共享;

★ 如果你对 C&C、Red Alert等经典名篇还回味无穷……
《游戏世界》的各种游戏PATCH、资料库、任务版让你再展雄风、驰骋 Game场;

★ 如果你是一个"Hi-Fi"迷……
《游戏世界》"兵器博览会"、"十全大补丸"等栏目则让你了解各种最新游戏工具、软硬通吃;

★ 如果你是一个游戏兼编程高手……
《游戏世界》是发挥你能力的空间--难道你不想将你自己创造的GAME 作品（或GAMETOOL）与大名鼎鼎的 WESTWOOD、智冠等公司的产品一同发表吗?

★ ……

还有、还有……
如果你想进一步了解《电脑报》媒体制作室的这一最新力作，请购买98年出品的——《电脑报配套光盘之游戏世界》

记得买正版喔!

一旦拥有，别无所求。

全国统一零售价：28元

电脑报社出品

版号：ISSN 1007-7189
刊号：CN 55-9201/TP
新出音管[1997]318号

ISSN 1007-7189
03>
9 771007 718007

让我们一起努力

三个月的时间又过去了，等着《游戏世界》出第二期的朋友可能已经等得有些不耐烦了吧。其实对我们来说，这三个月的日子倒真是过得挺快的，这不，一眨眼的功夫光盘又在做收尾的工作了，但每当这时就觉得好像还有很多事还没做完。

上一期的光盘推出后，从读者调查表里我们得到了很多宝贵建议，大家在肯定第一期的同时也给我们指出了不足之处，所以在这一期中大家会发现在风格上有了一些大的变动，希望大家能够喜欢。

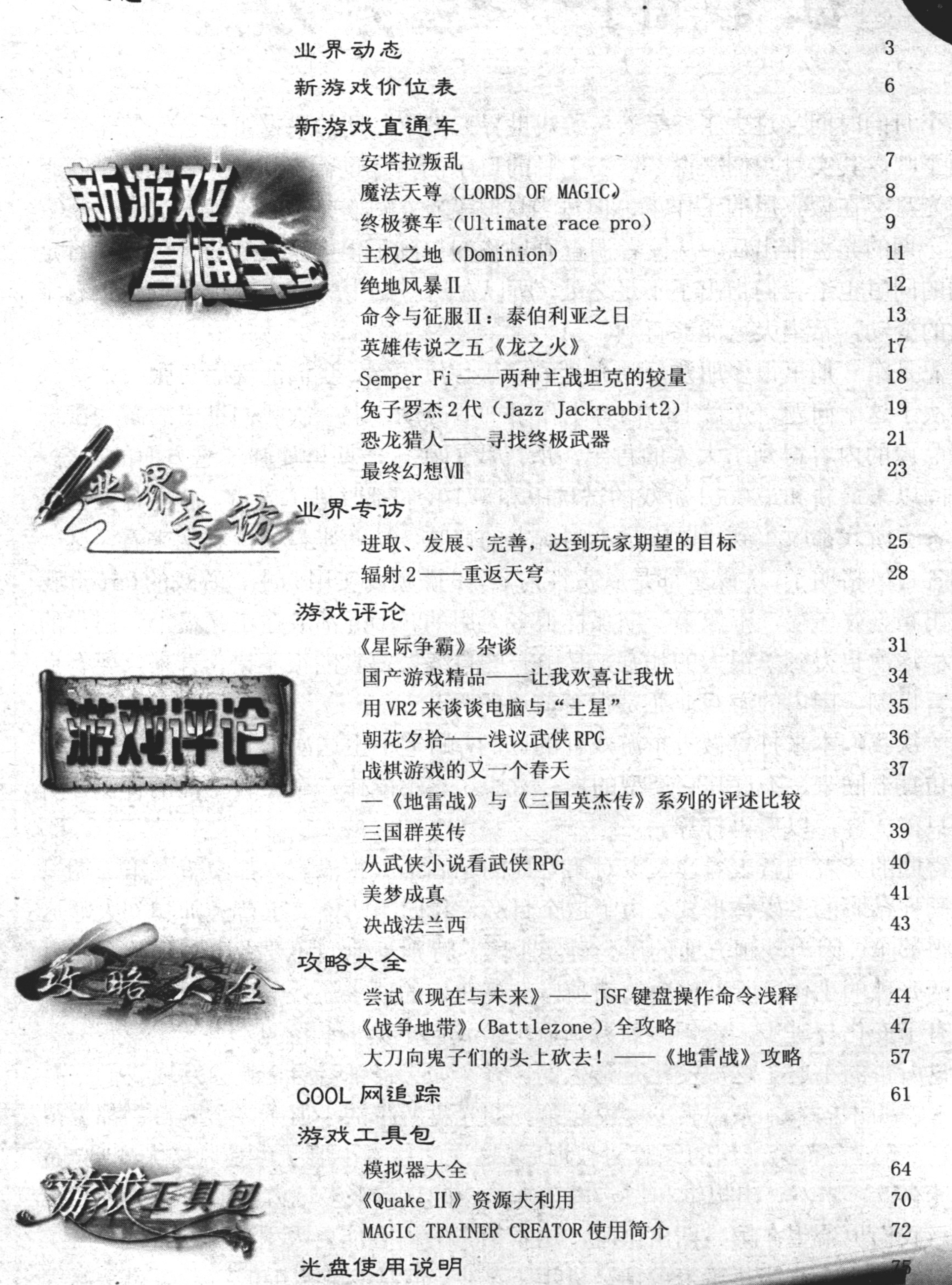
首先是第一期里很多朋友反映光盘的读碟速度很慢，我们的程序员张大师在这一次解决了这个问题。光盘上的内容也作了一些改动，上一次我们推出的游戏试玩版和精品屋的内容得到了大家的肯定，所以我们在这一期里加强了这方面的内容，近段时间以来最新和最Cool游戏的试玩版和AVI我们都收进了光盘，而内容上也尽量做到各类游戏都收集到，以满足不同玩家的口味。从两张盘的内容上来看，这一次也都各自风格明了，A碟全部是欣赏性内容，B碟则以实用为主，游戏的Patch我们也突出精、好二字，不像第一期那样很多无用的Patch都放在了光盘上。用户的程序投稿这次也得到了很大的加强，其中一些自编做得真的很不错，看来只要有良好的经营机制，国内的游戏业还是很有前途的呢！

这一次我们本来打算做一个游戏杆的评测，蜡笔小生这次去北京还专门带了一个汽车仿真器回来，不过其它类型的摇杆太少了，不能作一个比较全面的评测，所以这次只能放弃，以后再打算。

从寄回的读者调查表看，大家对第一期的动画形式很满意，都希望在第二期里能看到同样精彩的多媒体形式。为了这个目标，我们的两位美工曹大师和刘大师这回可累得够呛，因为动画方面的压力确实很大，特别是他们还要做电脑报配套光盘的其它两张碟的工作，所以这次的动画标准离我们的要求还差一段，但比第一期我们觉得有了变化与进步，希望大家看了后也给我们多提一些意见。

光盘所带的小册子这次变化是最大的，大家如果仔细看看，就会发现我们正努力使这本说明本向一本杂志转变。说起第一期光盘所带的小册子，小编自已都觉得很不满意，不过在有第一次的经验与教训后，这次的这本小册子可是风格大变哟，希望大家能喜欢。当然，出报纸和做一本杂志是两回事，很多地方我们可能还需要很多改进，我们也希望在第三期出来时，这本杂志的内容能更吸引你。

国内的游戏产业这几年来可谓是进步了不少，但具专业水准的游戏资讯杂志等仍很少，我们做这张光盘的目的也是对国内的游戏业尽一分自己的力量，促进游戏业的快速成长，也愿越来越多的朋友更喜欢我们光盘与报纸。



目录



在E3上的Quake决战

去年John Carmack在E3上赠送了他的第一部菲拉里轿车。成百的玩家在这之前就开始争夺参赛权，最后16名选手在E3大会上进行了为期3天的战斗。结果当然大家都知道，Dennis "Thresh" Fong成为最终胜利者将轿车开回了家，作为世界上最出色的Quake玩家还获得了许多其它收获。

今年DWANGO将举办另一场竞赛，同样将把E3大会推向高潮。竞赛的报名已经结束并且在5月10号结束了资格赛。决赛将在E3上展开，竞争者将为一台个人电脑系统而不是一辆可笑的昂贵的意大利赛车而战斗。这次的冠军是否会象去年的Thresh那样引人注目呢？答案将会在一个月内揭晓。



蒸蒸日上的3Dfx

上月底3Dfx发售了该公司的第400万枚芯片，这包括所有正在进行销售的Voodoo，Voodoo 2 和 Voodoo Rush显示卡。这个数量超过了去年发行量(大约一百五十万枚)的两倍多。此外，3Dfx预计在1998年将会有超过250个的3D游戏发布。该公司认为配有Voodoo加速卡的系统将成为游戏平台，同PlayStation和Nintendo 64相比，这将是一个独一无二的市场，而且Voodoo游戏平台的市场发展相当迅速。



“在建立完美的3D娱乐游戏平台的过程中我们取得了巨大的收获”该公司的CEO和总裁Greg Ballard说道：“对发行商来说，这代表了400万的游戏爱好者和一个已经建立起来的重要消费群。”

EA财源滚滚

电子艺界宣布了他们上年第四季度的财政收入和全年的财政收支。

第四季度的收入与去年同期相比增加了31%，达到二亿零四百万美元，利润增加了45%，达到一千五百三十万美元。该公司的全年收入更是令人吃惊，达到了九亿八百万美元！比去年的六亿七千三百万增加了 35%。利润为七千五百五十万美元，比去年增长了41%。

电子艺界在过去的3个月中共发布了超过15个的游戏，其中6个是PC游戏。销售最好的是PC上的Jane's F-15 和Triple Play 99棒球游戏。

“这将成为业界特别是对我们来说的一个标志性的一年”公司老总Larry Probst说道。他还提到该公司在北美市场上的PlayStation方面的份额也快达到25%，并且最近同史克威尔的合作将带来更多的收益。他同时说最近收购的Maxis将在今年秋天推出SimCity 3000。

Sierra的目标是超越《创世纪》

这对于角色扮演游戏迷、网络游戏迷或者在J.R.R. Tolkien上奋战的玩家来说将是一个好消息。如果你是属于上述3种的游戏迷，那么你发了：Sierra On-Line公司刚完成了基于Tolkien Estate上的游戏the Hobbit and The Lord of the Rings的专用版权的谈判。

Sierra公司打算将这个游戏制作成为一个类似于“网上创世纪”的游戏。玩家可以选择扮演Elves、侏儒、Hobbits和人类。并在一个叫Rivendell or Moria的Middle Earth世界里同Orcs 和 Trolls以及其它怪物进行战斗。Sierra公司计划把故事设在Third Age期间，包括了许多在War of the Ring战争后出现的后代并且Sauron已被毁坏。



现在还没有关于玩家如何进行战斗操作之类的说法，不过按原先的一些说法，可以支持有超过1万个玩家同时进行游戏并有超过2000个的场景。有些技术来自于Sierra公司最早的在线游戏The Realm。

该游戏由 Yosemite Entertainment 公司位于加洲的Oakhurst，一个Sierra On-Line公司的分部进行开发。该公司现在还在进行Quest for Glory V和新的Babylon 5太空战斗游戏。

玩家不要高兴得太早，Middle Earth Online的Beta测试版将于1999年中期发布。这种等待是值得的，到时Middle Earth 的电影也会同时发布。

智能化的补丁—Myth Patch v1.3

——来自美国Illinois州Chicago城的报道

虽然今年的E3没有在芝加哥城举办，但是，这个繁华的城市却依旧传出了许多震撼人心的新闻。

现在，游戏的补丁就像游戏的Bugs一样多，如何能够缓解这种状况，游戏公司可能想都没有想过，被Bugs牵着鼻子走是很正常的事嘛！

出品《Myth》的Bungie公司在针对《Myth》的补丁1.30版本中首先解决了这个“理所当然”的矛盾。这个补丁有两个夸张的功能，首先，当玩家将自己的《Myth》升级到1.30后，就可以以很简单的方法在自己的Myth中加入自己或者是第三方的地图和任务(YEAH!!)。程序会智能化地将你需要加入的地图和任务添加到《Myth》的源程序中，也就是将包含你的地图和任务的文件和游戏的原始文件合并在一起。

其次，补丁还可以动态地搜索你程序中的Bugs，并且进行修改(OH!! MY GOD!)。当然，想要实现这个功能，玩家必须经常去制作公司的主页 http://www.bungie.com中寻找对自己有用的东西，并将它们下载到自己的计算机中，用1.30将它们和自己原来的程序合并在一起。

《Myth Patch v1.30》的过人之处就在于它可以编译（合并？）自己的源程序，一旦做到这一步，游戏就有可能被修改成任何样子。这个版本刚才上市，就已经有许多在以往被称为资料片的东西开始出现，其中包括了颜色被改变的各种建筑屋和部队。而联线游戏的胜利条件也增加了许多，包括“势力范围”、“高地上的最后一个幸存者”和“增抢咸肉”等等。最离谱的可能要算是即将就要和大家见面的《Myth Golf'98》了。

MicroProse产生严重赤字

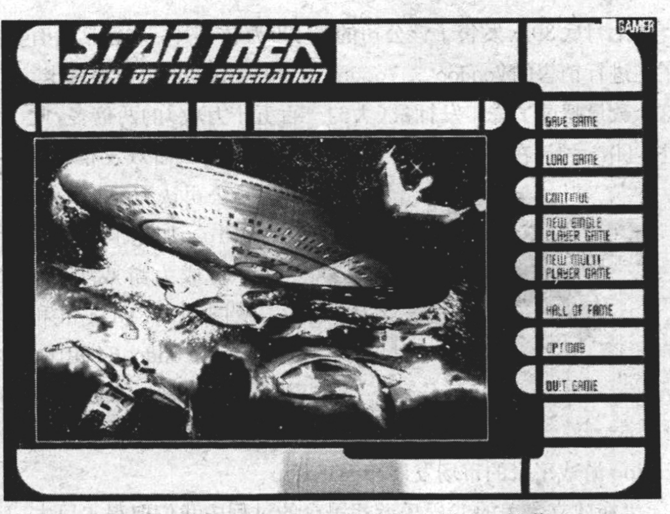
当我们一边听着来自辽阔平原的号角声一边讨论《帝国时代》如何出色的时候，MicroProse公司正在面临极大的挑战。毕竟，放弃《文明》这样的好题材是一个巨大的错误。在今年四月，MicroProse的亏损额已经高达1220万美元，而在去年同期，他们还有110万美元的微薄利润。在1998年MicroProse已经亏损了3300万美元。去年同期，该公司还盈利800万美元。

“1998年，对于MicroProse公司来说将是最为严峻的一年。”该公司的CEO Steve Race先生这样说道，“我们并没有放弃任何希望，虽然我们面临困境，但是，我们仍然有信心在1999年恢复盈利。虽然在数值上的变化还需要耐心等待，我们确信公司的财务状况有复苏的迹象。”在最后，Steve Race还补充道:“我们并不排除和其他的公司进行合并，虽然我们并不愿意这样做。

编者注：在去年MicroProse和GT之间的并购计划以失败告终。

《第一类接触》放弃使用《虚幻》引擎

去年年底，MicroProse宣布，他们将使用一个由Epic公司提供的优秀射击游戏《虚幻》引擎去制作两个新的《星际迷航》系列的动作游戏——《Klingon的光荣卫士》和《第一类接触》。这两个都是第一人称视角的射击游戏，就像《Quake II》一样。但是，现在MicroProse改变初衷，只把《Klingon的光荣卫士》的计划继续。



对于计划的突然改变，MicroProse的一位发言人告诉我

们："这样的改变是因为我们不想让两个类似的游戏同时出现在市面上，加大我们的行销难度。这样做，只是想让我们能够有更多的时间去制作另一个《星际迷航》的游戏——《新一代领袖》。"而我们认为这样的改变可能是因为MicroProse想加大制作《新一代领袖》这个策略游戏的小组的实力，而并不是因为Epic公司的虚幻引擎效率不高。



Interplay拥有《Quake II》的强力引擎

对于《Quake II》的3D引擎，各大游戏公司都仰慕不已，虽说不一定是想要用它来制作什么游戏，但是可以学到许多技术也是不错的。在来自3月15日E3的特别报道中，就有一则Interplay将利用《Quake II》的引擎制作一个射击游戏的报道。

这个名叫《首脑》(KingPin)的游戏将由Xatrix娱乐公司制作。Xatrix就是为Interplay制作《血腥农夫》的公司，也是为Activision制作《Quake II》普通关卡资料片的公司。怎么样，名气不小吧。

《首脑》将游戏的场景定位于本世纪二、三十年代，也就是哪个私人侦探和自命正义之士行侠仗义的时代，酷吧！虽然游戏将主要是一个第一人称的射击模式，但是Xatrix却突破性的宣布将故事情节和探索、冒险这些RPG游戏的特色加入游戏中。更夸张的是，他们还准备将一些交通工具(主要是车辆)加入到游戏中去。游戏将在1999年第一季度和广大的玩家见面。

3DO发布新游戏《Army Men》



小时候玩过的塑料士兵如今也成为制作游戏的题材。3DO公司制作了一款名为《Army Men》的策略游戏，游戏的主角恰好是塑料士兵。

《Army Men》包括25个不同的任务关，玩家将控制绿色的塑料兵在沙漠、山地、海湾与褐色的塑料兵进行战斗。所有的士兵、车辆、建筑物都是用3D图形表现的，塑料士兵的种类包括了六种最经典的兵种：手榴弹兵、火焰喷射器兵、火箭筒兵、迫击炮兵、工兵和通讯兵，还有伞兵和坦克等新加入的部队也会在游戏中出现。在战场的刻画上，3DO不再拘泥于传统战略游戏的模式，将塑料士兵的战斗刻画得与众不同，火焰喷射器把敌人溶解成一滩塑料和步枪将敌人的肢体打得满天飞的情况将首次呈现在你的眼前。

《魔法门VI》已经上市

开发《魔法门之英雄无敌II》的New World Computing公司在加盟3DO后制作的第一个游戏《魔法门VI》已经在4月30日上市。

由于有来自3DO的技术支持，《魔法门VI》的世界比以往几代的总和还要大几倍，并有数目庞大的地下城、洞穴等待玩家的探索。这个包括了500多位NPC、200多种怪物和上百个任务的世界将让玩家流连忘返。游戏由一群外星人的入侵开始，玩家们在游戏中扮演的是一个十六、七岁的青年，目的当然是跟前几代的魔法门一样，在冒险中增加本身的经验以及各种能力。除了对付外星人外，还要面对一个"世界末日帮"，这是一个想将世界变得混乱和没有次序的危险帮派，最终的目的是将秩序重新带入这一世界中。



运行在Game Boy上的赛车游戏

Game Boy是一种掌上型的游戏机，它拥有一个八位的处理器和液晶显示屏，很难想象什么游戏能够在Game Boy上有良好的表现。同时，大多数游戏开发公司都不会花时间去开发运行环境如此恶劣的游戏。而由Ocean公司制作的越野赛车游戏《V-Rally》是到目前为止跨越最多游戏平台的游戏之一。《V-Rally》除了现在已经发布过的PC、layStation和Nintendo 64版本外，最近又推出了Game Boy的版本，它成为能够在Game Boy上运行的为数极少的赛车游戏之一。

由于受到机器性能的影响，Game Boy版的《V-Rally》无法和运行在其他平台上的版本相比，但是Ocean还是最大限度的保留了游戏的特色，几乎所有的车种和跑道都和其它版本相同。至于效果到底如何？只有拥有Game Boy的玩家最清楚了。

新游戏价位表

游戏名称	价格	游戏名称	价格	游戏名称	价格	游戏名称	价格
汉堡战争	69	模拟公园	139	西楚霸王	120	摩天大楼	128
吞食天地III	69	极道枭雄	89	麻将大师	120	顽皮精灵捣蛋记	98
鹿鼎记皇城霸	69	极品飞车(特别版)	139	雄霸天下	59	无声狂啸	130
武状元黄飞鸿	49	霹雳幽灵箭	89	将族3	89	毁灭者	148
时空特警组	49	烽火连天	128	精品游戏"三合一"	198	大鲨鱼	128
英雄无敌	69	孤胆枪手	148	车王争霸	149	鲸的世界	128
大唐英雄传	68	炸弹超人	48	死亡之锁II	149	狩猎远征	128
赤日	88	神画	125	足球经理	158	海滨旅行记	128
震撼98	97	绝地任务	99	NBA实况98	149	宇宙漫游	128
英雄无敌2	148	金庸群侠传	69	先进战术战斗机	165	新纪元三合一	97
超级大笨猫	148	龙腾三国	69	龙王三国演义	159	卧龙传	140
魔兽争霸II	168	大银河物语	49	玫瑰纹身	149	古大陆物语	130
失落的玉玺	39	中国武将列传	69	模拟直升机	68	反击完全简装版	30
甲A风云	100	超级酒店大亨	69	地下城守护者之中文版	189	大海战完全简版	30
中国球王	120	三国英雄传	69	主题公园	149	侠义豪情传	128
碰碰球	45	天龙八部	69	绝地风暴终极版	149	猎杀潜航	248
机甲猎人	49	虎将神兵	69	绝地风暴	159	狩猎远征	128
黑暗王座	198	沙拉那之剑	69	摩托英豪	149	雷神之锤	248
无悔的十字军战士I	149	暗棋总动员	69	暗日	149	蜀汉英雄传	69
基因战争	149	乌龙院	69	白发魔女	98	沙拉那之剑	69
滑板英雄	98	勇者斗狂神	69	侠客英雄传	98	北方密使	89
淘金热	45	大魔王物语	69	抗日地雷战	98	极道枭雄	89
反击大包装	82	蜀汉英雄传	69	黑暗王座II大地传说	198	血狮	86
反抗	148	英雄战纪	69	古墓丽影2	148	毁灭者	148
生化悍将	148	轩辕圣战录	69	古墓丽影	148	魔法世纪2	69
灌篮金刚	98	绝音魔琴	69	F1大奖赛	146	无悔的十字军战士	149
炎龙骑士团I	68	海底英雄	69	隐秘行动	120	赤壁(增强版)	48
炎龙骑士团II	88	超时空英雄传说	69	仙剑奇侠传-98柔情篇	138	雷曼	118
南北大战乱世情	149	神雕侠侣	89	仙剑奇侠传	120	摩天大楼	128
银河私掠者	198	黎明之砧	69	阿猫阿狗	128	绝境逢生	45
篮球97	149	神奇传说	69	音乐小制作	88	生化战士	66
黑暗王朝	128	金庸群侠传（简）	69	世界98足球	145		
新世纪兴亡史	88	魔法军团	69	雷曼（进阶篇）	118		
七英雄物语	99	主题医院	159	雷曼（入门篇）	118		
巴约塔--北极勇者(PAYUTA)	128	长弓阿帕奇2	169	生死赛车(POD)	168		
生死赛车(POD)	168	长弓阿帕奇	169	阿帕奇武装直升机	98		
神剑游侠	68	深海猎鲨	149	横扫千军	198		
云霄飞车	128	象棋水浒战	99	八一战鹰	98		
烈火战机	149	富甲天下2	120	大富翁总动员	128		

新游戏直通车

安塔拉叛乱

在很久很久以前(久远得让人都无法数清)，安塔拉人的祖先来到了这片土地。他们在这里耕作、捕鱼、狩猎，彼此过着和平宁静的生活。

突然有一天，一种叫“格鲁夫”的怪物从天而降。这种长着毛的怪物横行在这片土地上，残忍地滥杀无辜，将先祖们赶出家园，迫使他们穿过沙漠、高山、大海，去寻找新的栖身之所。

终于，先祖们找到了一个安全的地方。他们在那里定居，并且生活了许多年。直到有一天，发现了一种具有神奇力量的魔兽，它们能被人类驯养和利用。于是，先祖们把这种魔兽编入自己的军队中，让它们与“格鲁夫”作战，结果大获全胜——不仅夺回了失去的地，还把“格鲁夫”赶进了深山，并且派了牧羊人去看守它们。

经历了数代以后，魔兽们逐渐成熟和强大起来。它们甚至能主宰自己，不听人类的指挥。它们为人类造福的日子过去了。看到魔兽有可能对人类造成的威胁，人们开始讨厌它们，并且最终把它们赶出了城市和乡村。

人们在这片土地上划分地域，成立了省，每一个省都按照世俗的方法管理自己，然而各省之间却经常冲突不断。直到有一天，“安塔拉”省的统治者召回了已被放逐的魔兽，并且自称帝国！慑于魔兽的威力，周围邻省很快就臣服了；于是安塔拉帝国的疆域迅速扩大。

从此，帝国在皇帝和皇后的统治下逐渐走向繁荣。渐渐地，帝国还成立了参议院、众议院，但老百姓已经无法对政权实行真正的监督——有一个叫“吉格”的家族是帝国最古老的家族，他们掌管了帝国内部的行政事务，是帝国最大的一股势力。其次是一个叫做“希拉”的帝国“高级议会”机构，他们负责立法并且负责解决贸易上的争端。“西拉”的势力仅次于“吉格”。

此外，庞大的帝国还在各主要城市中设置了许多办事机构，实际上用来充当自己的耳目并且控制舆论。城市的统治者的日常工作就是保证帝国的法律能被切实执行。商会管理着帝国的商人们，实际上也是很有权利的。帝国办事机构、城市的统治者、商会，组成了三位一体的权力机关。此外，帝国中还有掌管教育、负责妇女儿童事务的部门，他们都统统归教堂管理。

但是，帝国的今日却并不像想象的那么美好，贪污与腐败之风已经开始在政府部门和商业系统中盛行开来，老百姓敢怒而不敢言。而且情况还在恶化，一种叫“菲波拉”的疾病在人群中流行开来。与帝国接壤的两个邻国看到帝国的军队由于疾病大量消亡，便趁机偷袭，与帝国宣战。与此同时，海盗开始出没于海上，强盗也开始活跃于江湖与村庄。

就在这样一个危险的时期与复杂的背景下，你——作为一个团队的首领，带领着三人团队开始了“安塔拉”的冒险之旅。在旅行中可能遭遇各种各样的危险与困难，你将面对帝国的叛匪，或者是海盗与罪犯，甚至有可能是“格鲁夫”等怪兽！对付他们的方法只有一个字——打！即使在帝国内部，你也可能遭遇那些已经投敌变节的腐败分子，对付他们就需要运用你的智慧。不要忘记，此时此刻你的任务并不是游山玩水，是带领你的团队闯进“安塔拉”，平定叛乱，重振帝国昔日的雄风！

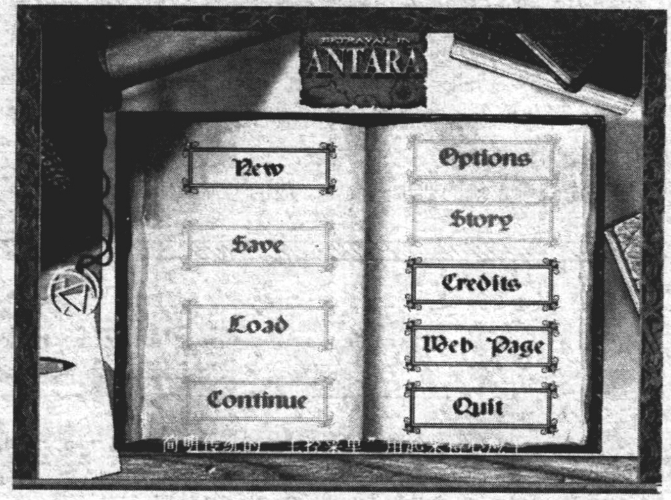


图1

该游戏是一个典型的RPG类游戏，众多的迷题和线索都隐藏在人物对话中，因此不要放弃与每一个人交谈的可能。当然打斗的场面也是必不可少的（见图1），要想取得战斗的胜利，你必须练就一身过硬的武功，而且还得拥有称手的武器（见图2）。如果你是一位“仙剑迷”，一定不会对这款游戏感到陌生——这简直就是一款“洋仙剑”！



图2



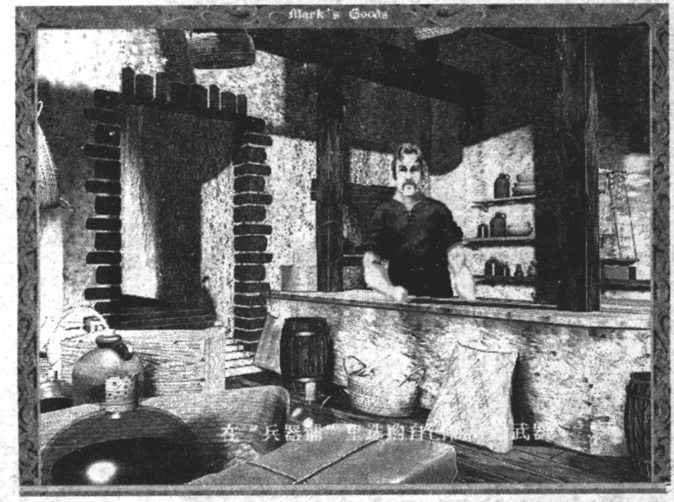


图3



图4

此外，游戏画面制作得简朴而典雅，颜色使用不多但很有特色——有点象中国的写意山水画。游戏的3D引擎也比较新颖（见图3），各种功能菜单"随叫随到"，用起来很是顺手（见图4）。总之，如果你是"RPG"的爱好者，那么这款游戏千万不可错过，绝对值得一玩！

该游戏对系统的要求不高，一般的"奔腾"机配置就足以胜任（P60以上CPU，16M内存，40M以上硬盘空间，640×480×256色图形分辨率）。

该游戏由SIERRA公司出品，目前尚没有中文版，英语不太好的朋友玩起来可能要费劲一些。有兴趣可以直接去SIERRA公司的主页下载Demo版试玩一下。

LORDS OF MAGIC
魔法天尊

〖内容更概〗

在现实的世界中呆久了，是否想去魔界旅行一趟呢？如果有此意，那么跟我来吧，我将把你带到"尤拉克"的魔幻世界中，让你实实在在地当一回神仙！

在这个叫"尤拉克"的魔幻世界里，你将能看到各种奇异的事物，体验邪恶与正义、惊险与刺激。同时，作为玩家，你也能在这款游戏中或者说在这个魔幻世界里感受到成功的荣耀与失败的耻辱。

在"尤拉克"的世界里，你必须和"小鬼"与"侏儒"打交道，同"巨人"与"食人魔"作战，与"龙"和"大水怪"交锋……因为"尤拉克"的和平与安宁此时正在受到威胁——一个叫做"巴尔克"的，代表着一股强大邪恶势力的大魔头正统治着这个世界。在这个疯狂魔头的统治下，这个世界的命运已经是岌岌可危。所幸的是，在这个关键时刻，你终于来了！作为代表正义与善良的魔神，统领你的部队杀入魔界，击败大魔头，拯救"尤拉克"！

〖通关简介〗

如果你是《红色警报》的爱好者，一定也会喜爱这款最新的"即时战略"类游戏。同时我个人认为，这款游戏无论从耐玩度还是音像质量方面似乎比《红色警报》更胜一畴。

进入游戏后，首先面对的是一个"角色选择"画面。有三种角色供你选择，分别是：神仙、勇士、贼。这实际上相当于游戏难度选择——"神仙"最容易，"贼"最难。

选中角色后，你将开始挑选人马。在点将大厅里有八组人

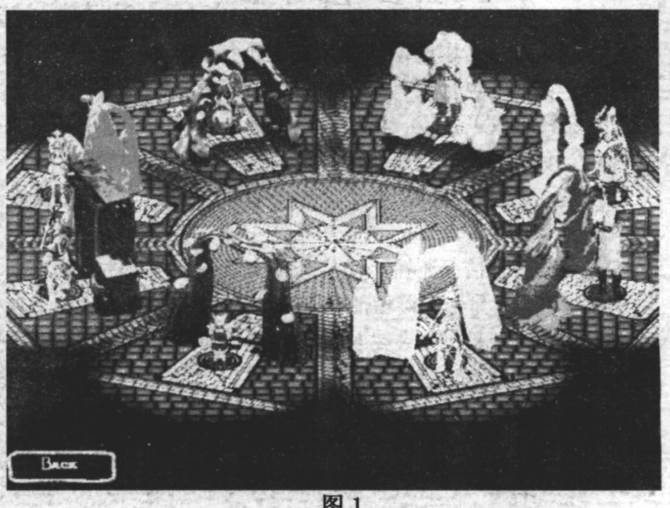


图1

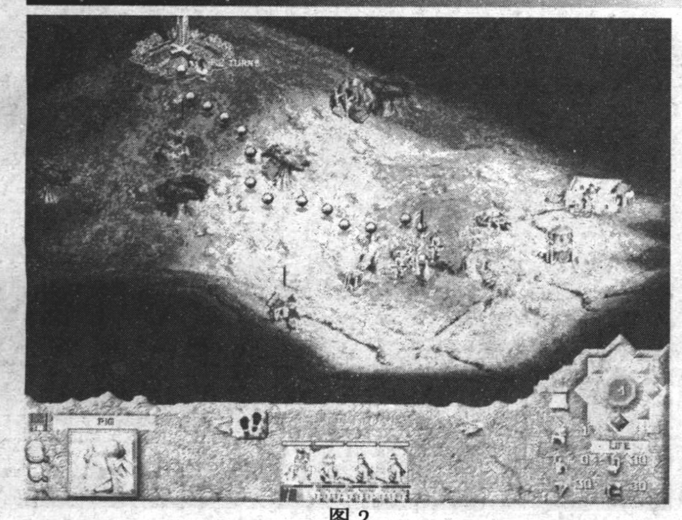

图 2



图 3

马供你调用（见图1），选中一组后，这些人马将在你的统领下浩浩荡荡开进魔界，为保卫“尤拉克”而战。

进入战场时，你首先得熟悉一下操作。包括部队的调动，人物属性的察看；场地范围的调整等等。这款游戏的引擎设计得非常好，只需用鼠标轻轻一点，一切尽在掌握之中。比如要挪动部队进入到某一个地方时，可在这个地方点击鼠标，如果出现一串由绿色小球组成的轨迹，则表示部队可以行进，只需再点击小球前端的绿色十字即可（见图2）。其次你还得了解一下在每一个场景中的任务，以免盲目行动。这一点游戏已经替你想到了，在进入每一关、每一个山洞、每一个建筑物时，游戏都会给出提示，告诉你一些必要的信息，这对顺利过关将是很有用的！

当你在行军过程中遭遇到敌人时，游戏将进入战斗场景（见图3）。“即时战略”类游戏的战斗方法想必你已经非常熟悉，其实都是大同小异。你既可以在战斗的过程中及时调整人马及作战策略以适应敌情，也可以点击屏幕底下菜单右侧的红绿按钮，使游戏暂停再做调整。除此之外，该游戏还允许你同敌人谈判（当然你得破费些银子），以达到“不战而胜”的目的——这在对付目前尚不可战胜的强敌时，不失为一个好办法。

每一关的任务都是要想方设法寻找并摧毁敌人的军事基地——大庙。这样你才能够强大（提高自己的经验值），并且利用敌人的物资武装自己的部队，最终打败邪恶的魔头“巴尔克”。

在游戏中要学习并熟悉一些比较高级的操作技巧，比如，如何阻止敌人进行空袭、如何提高部队的进攻和防御能力、如何使用自动交战等。这将能够使你百战百胜，勇往直前！

该游戏像大多数“即时战略”类游戏一样，主角的经验值将直接影响部队战斗力的高低。提高经验值的方法就是在每一关中尽量多呆一些时间，多进行几次战斗；否则你即使勉强过关，在下一关的日子也不会好过。

该游戏的难度较大，光开局方法就有24种之多！（3种角色×8组部队）除此之外，还有许多复杂的控制，包括战略战术的选择、角色属性的切换、场景位置的移动……总之，这款游戏的耐玩度还是相当高的！

〖基本要求〗

该游戏对系统的基本要求是：

Pentium 100（推荐：P133）、RAM：16M（推荐：32M）
HD：135M（free space）、CD-ROM：4X（推荐：12X）
OS：WIN95、SVGA　支持32000色，640×480
该游戏由Sierra公司旗下的Impressions出品。

Ultimate Race Pro
终极赛车

喜欢运动和赛车的朋友们，你们的福音来了！你们的梦想就要实现了！！由“克里斯托”（Kalisto）娱乐有限公司出品的“终极赛车”游戏现已隆重登场。这是一款全新、超酷的赛车游戏。它将把你带到一个无与伦比的梦幻世界中，一个真正紧张、刺激甚至让你喘不上气的赛车天地里！要想真正体验到该游戏给你带来的震撼与乐趣，你的计算机必须具有如下配置：

1. **最低要求：**

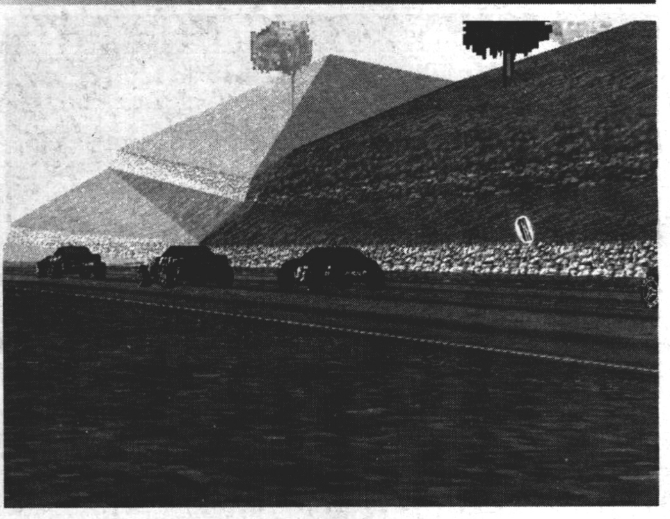
CPU：Pentium　133MHz
RAM：16MB
OS：　WIN95
DirectX5.0
Hard drive(50MB free)
Video RAM：1MB

2. **推荐配置：**（能获得最佳效果！）

CPU：Pentium　166MHz（MMX）



图 1


图 2

RAM：32MB
OS：WIN95
DirectX5.0
Hard drive（50MB free）
3D图形加速卡（Power VR，支持3Dfx和Direct3D）！
****
下面我就向广大玩家介绍一下这款游戏。

游戏概述

像任何一款赛车类游戏一样，该游戏也包括许多车组、赛场、赛制、对手等可供玩家选择。但是，这款游戏之所以被称之为“超酷”，是因为它不仅画面制作精美、动作场景模拟逼真（比如在比赛场地内，一天之中的天气随时间的不同而发生的变化都能表现出来！），而且它能给玩家以更大的选择余地与发挥的空间。

首先，该游戏提供了18种不同路况的道路供训练使用，提供了99种不同的比赛跑道；其次，游戏还准备了16种不同的车型供选择——要知道，这些可都是世界著名的跑车品牌！

接下来，游戏还在赛道上设置了车辆检查站，以供你根据比赛情况进行车辆的维修检查以及更换轮胎等——就像真正的比赛一样！



图 3

同时，该游戏还支持最多16人联网对战，让你更加充分地体验到赛车的乐趣。此外，游戏还支持7种类型的操纵杆，这无疑是如虎添翼！

怎么样，这样的赛车游戏值得一玩吧？

游戏方法简介

该游戏分为“与计算机对战”以及“与其他人联网对战”两种不同的游戏方法，现分别介绍如下。

◆与计算机对战

进入游戏的主菜单（见图1）后，在“Car choice”中选择一种车型。在“比赛模式”中选择“Play vs. CPU”，点击主菜单右下角那个“黑白相间”的小旗子，
在随即出现的选择菜单里选择一种“传动控制系统”（见图3），接下来就可以进行紧张激烈的比赛了！（见图2）

◆与其他人联网对战

在主菜单“Car choice”中选择一种车型，在“比赛模式”中选择“Ultiplayer Game”输入你的尊姓大名，单击“OK”。单击“NEW”输入你为比赛所取的名字（比如：“冠军杯”），单击“OK”，等待其它对手加入进来（当他们加入时，其姓名会显示在屏幕左上角的“player list”里）。单击屏幕右下角“黑白相间”的小旗子，选择一种“传动控制系统”，比赛开始！

此外，该游戏还设计了“即时帮助”系统，相当于比赛中的领航员。使用时，只需在比赛中把鼠标移到一个按钮上停留一秒钟，一个“弹出式”窗口就会出现，告诉你比赛中的有关信息。

最后，当你在比赛中获得胜利，捧回一个又一个奖杯时；当你打开大香槟，兴奋地把酒喷向你的电脑时（最好先为你的电脑盖上塑料布！），恐怕连真正的赛车手也要羡慕你：瞧你小子美的……



Dominion 主权之地

在很久很久以前，在地球上一个不知名的地方，繁衍生息着一支庞大的种族。他们的家园绿草如茵、地肥水美，人们彼此生活得和乐融融、安居乐业。然而，忽然有一天，这种宁静与祥和被打破了—— 一些从天而降的坏蛋侵入了他们的领土，修工事、建碉堡、屠杀人民、鱼肉百姓。

就在这非常的时刻，你出现了，作为这场卫国战争的总指挥官，统帅本国的部队在自己的领土上与入侵者打一场轰轰烈烈的反侵略战争，保卫自己的家园，保卫自己的主权之地！

一、游戏概貌

如果你刚刚从《红色警报》的战场上凯旋，耳边还回响着那隆隆的枪炮声，脑际还萦绕着那许许多多壮怀激烈的战斗场面，那么，请不要歇息，赶紧备马抬枪，带着《红色警报》的满身硝烟，重新杀入到《主权之地》的战场中来吧！

作为一款全新的大型即时战略类游戏，《主权之地》与《红色警报》有着非常多的相似之处。然而不要以为《主权之地》只是《红色警报》的翻版，事实上，这款由ION Storm公司费时数年研制开发出来的游戏与其它“即时战略”类游戏相比，有许多特色和不同之处的。

首先，该游戏的画面播放（进行）速度最快可以达到或超过30帧/秒，而且可以在4种分辨率模式下正常演示，让你获得充分的视觉享受。其次，该游戏最精致之处在于成功地运用了AI人工智能，这使得游戏中的敌人都非常“聪明”。他们不仅会修筑自己的基地、防御工事，而且还会自动地由散兵组和成强大的集团军，发起强劲的攻势。他们有时甚至还会运用一些比较高级的战术如“明修栈道，暗渡陈仓”等！因此，在战斗中你可一定要慎之又慎，别以为这款游戏中的敌人会象其它游戏中的敌人那样好对付！

该游戏还支持最多8人以合作或对抗方式联网作战。总之，这个令人难以置信的具有非凡表现力的即时战略类游戏的确是一款你期待已久的好游戏。

二、游戏参数

★ 流畅的画面播放速度可以达到或超过30帧/秒（在各种分辨率模式下）。

★ 支持最多8人以合作方式或对抗方式通过局域网（LAN）或因特网（INTERNET）联机作战。

★ 在游戏的全过程中都使用了最精致的人工智能技术（AI）。

★ 游戏总共设计了超过95000帧图像画面。

★ 游戏可在四种分辨率模式下正常进行（640×480，800×600，1024×768，1280×1024）。

★ 游戏的主角包括4种生物，分别是人类、黑怪、海兽、蝎族。每一个物种都有自己独特的兵力以及弱点。你可以从中选择其一进行游戏。无论你选择哪一个物种开始游戏，这些被选中的“人”们都将忠实地听命于你的指挥。

★ 每一个物种都包含6种各具特色的兵种，比如“人类”中就有步兵、炮兵、装甲兵、导弹兵、侦察兵、机械师等。

★ 游戏中总共可以看到44种飞行器以及8种造型各异的生物。

★ 游戏共有60个不同的任务等待你去执行。

三、通关守则

*要首先学会修筑自己的军事基地，比如建工厂（生产各种武器）、发电厂（提供能源）、居住区（繁衍人口，确保兵源）等。（见图1、2、3）

*要尽量发现并摧毁敌人的地面设施，如工厂、发电厂、火箭发射塔、操控电缆、提炼厂等，这样才能够有效地打击敌人的气焰。（见图4）

*不要轻视你的士兵！当士兵们呈散兵游勇状态时的确是没有什么战斗力的，但是如果有一个指挥官（COMMANDER）在场情况将大不一样，士兵们将能够高效率地同敌人作战并且勇往直前！所以，在这个游戏中，指挥官的作用非同小可，你一定要想方设法保证他的安全，把他安置在部队后方的安全地带，不要让他遭遇敌人的正面战火。要知道，一旦你的指挥官被敌人杀死，你的任务也就失败了。

同时，指挥官还有一个重要作用就是帮助战场上受伤的士



图1



图2





图 3

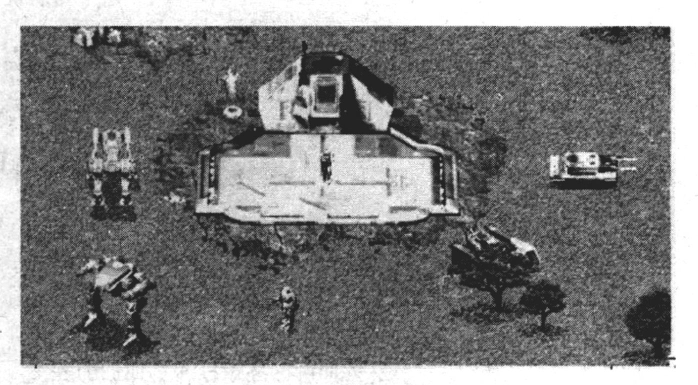


图 4

兵疗伤，让受伤的士兵退到后方伴随着指挥官疗养一段时间（做做体操），不久他便可以痊愈了！

＊首次与敌人交战时，要出动重型装甲兵以及炮兵，这样可以在远处的敌人一露头时便给他们以重创——迅速消灭敌人的有生力量是游戏中永远不变的准则！

四、配置要求

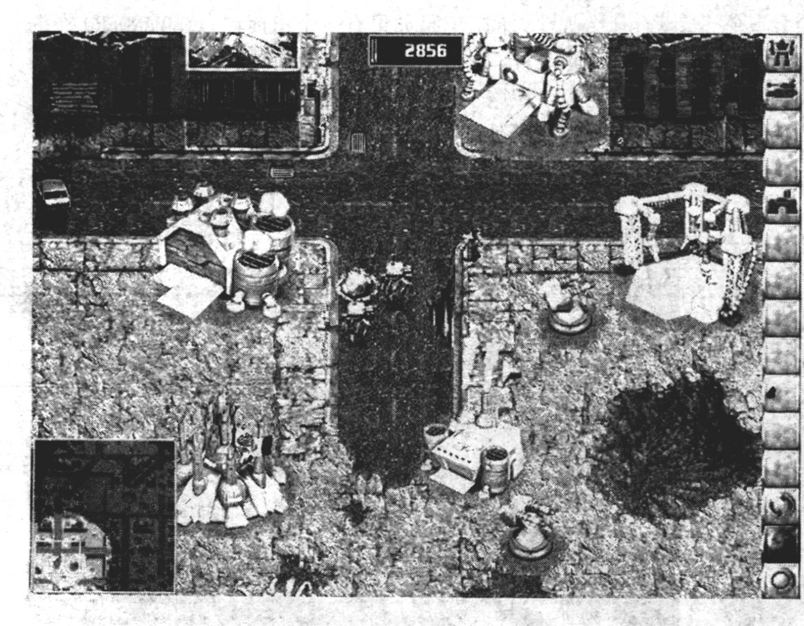
游戏对系统配置的最低要求是：

*Pentium133
＊ 16MB 内存（推荐：32MB）
＊ SVGA 显示卡带 1M 显示缓存
＊ 52M 以上剩余硬盘空间
＊ 声卡、鼠标
＊ WIN95、DirectX5.0
＊ 你的热情＋你的智慧＋你的决心！

绝地风暴Ⅱ

——青出于蓝而胜于蓝

在上一期的《游戏世界》光盘里收入了《绝地风暴》的AVI，喜欢这款游戏的玩家们在看了后一定很心动吧。这次，我们又收入到了这个游戏的试玩版，大家再也不用看着游戏的AVI而眼馋，可以在二代中一试身手，看看这个EA所做的这个游戏在二代中到底有什么改进之处了。

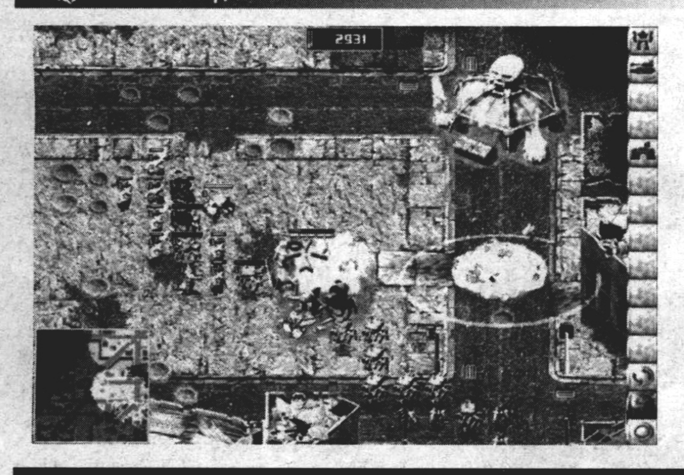


《绝地风暴Ⅱ》的故事发生在前作的40年后，也就是2014年那场战争的更久年代之后，此时的生存者军拥有更有更强的武器，而变种人一方的武器也更加强大了，所以战争的激烈程度比一代相比更加残酷。而且这一次除了一代中保留下来的两族之争外，游戏中又加入了一种新的Series9机器人部队。这些机器人本为是用于农业耕种的机器人，但是战争中由于种种的因素，这些机器人变成了杀人武器，当它们出现时，只要是人类就逃不过被铲除的命运，所以人类这一方这次又得面对一个凶狠的对手。从游戏一开始就弥漫一种紧张的战争气氛，一触即发的战争将会随时出现在《绝地风暴Ⅱ》中。

在此次的游戏中有45个任务，可以让你在游戏中一显身手，并且游戏还提供了任务编辑器，让玩家根据自己的兴趣来做任务。游戏支持八人连线对战，对战模式中提供了20多幅地图让玩家选择。除了上面这些外，EA居然还提供有部队编辑器，如是玩家对哪一种游戏中的武器不满意，就可以利用这个编辑器来改出自己满意的部队。二代中除了保留有一代中的一些兵种，还加入了许多新的兵种，空中、地面部队都有新的功能加入，你轻轻松松就能找到合适的部队。

从游戏的试玩版来看，游戏保留了大灾难后地球上一片荒凉的风格，城市的废墟、被污染成绿色的水源





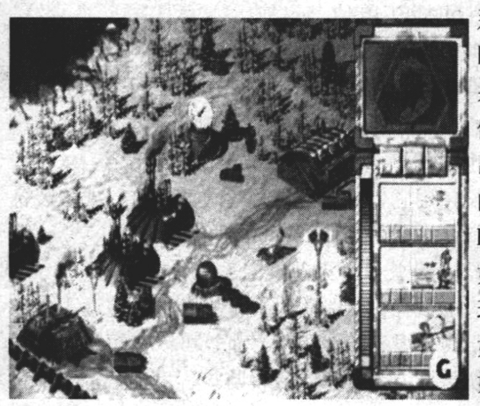
等都将你完全引入那个多难的年代。游戏的操作仍保留了一代中的风格，所以玩过一代的玩家可以很快上手，与一代中一样，游戏中仍需要在油矿上采取油料作为原料，游戏的地形也越发多样性。但笔者发现试玩版中电脑的AI值还是太低，在前进的道路上遇到障隘时，部队互相挤在一起不前进的情况也存在，看来EA要想使这个游戏能打动现在这些爱挑剔玩家的心，还要再多多改进一下。

游戏操作：鼠标必备；Alt键为强行攻击；Ctrl+数字键为编队；Alt+数字键为寻找部队；Home与End键为回到总部位置。

《命令与征服 II：泰伯利亚之日》前瞻

武汉　赵峰

《星际争霸》总算和我们见面后。反响相当不错。但是，PC游戏玩家可能要算是世界上最喜新厌旧、最不知道满足的一群人了。在他们（当然也包括我自己在内）的眼中，PC游戏永远是“只有更好，没有最好”。那么，《星际争霸》之后，他们那贪婪的目光又盯向谁了呢？如果非要在众多的候选者中间，排出个冠亚季军来，的确很难，毕竟PC游戏的种类是如此的繁多，众玩家的口味又是如此的不同。但如果把“西木头”（Westwood）即将在今年10月推出的《命令与征服II：泰伯利亚之日》(以下简称《泰伯利亚之日》)归为“期待程度最高”的一个PC游戏，我想可能不会有多少玩家表示反对吧？



泰伯利亚之日》，“西木头”最重的一个赌注

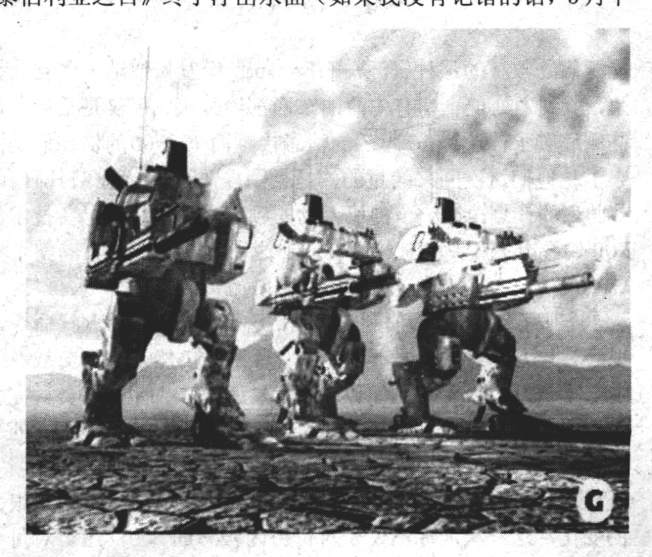
实事求是地讲，“西木头”目前正处在自身发展道路上一个比较关键的时期。何以见得？且让我一一道来。

数年前，“西木头”凭借着《Dune II》开创了一个崭新的PC游戏流派：即时战略游戏（RTS），然后又强力推出《命令与征服》，奠定了自己在此类游戏中当仁不让的龙头老大地位。一时之间，在PC游戏业呼风唤雨，好不得意。但是，在很快又推出了《命令与征服》的加强版本“隐秘行动”之后，“西木头”却发现，原本堪称自己“生钱罐”的RTS游戏领域突然失去控制了！

仿佛是在一夜之间，冒出数量众多的跟进者，它们好像刚从饿牢里放出来一样，不知疲倦、手脚麻利地大量推出《命令与征服》的克隆作品。单纯地模仿倒还罢了，最使“西木头”揪心的是，其后出的一些RTS游戏中，还不乏相当出色的精品，有一些游戏不论是在创意上，还是在技术上，更是达到了“西木头”在过去连想都没有想到过的高度。

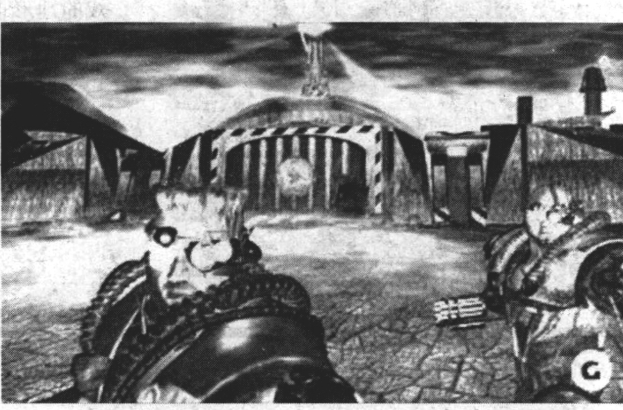
在匆忙之中，“西木头”推出了《红色警戒》。尽管这个游戏在商业上取得了很大的成功，为“西木头”赚进了不少的银子，但却使它自己在广大玩家心目中一派宗师的光辉形象一落千丈。过去那种涉及RTS必提“西木头”的岁月一去不复返了！

现在，“西木头”企图重登王位的反攻号角终于吹响。在经过几年时间的策划和设计后，号称《命令与征服》真正续集的《泰伯利亚之日》终于浮出水面（如果我没有记错的话，5月中



旬的E3大展应该算是《泰伯利亚之日》的首次正式露面）。“西木头”极想凭借着这个游戏向世人显示，自己才是RTS游戏真正的制作宗师。否则，就只能是更加清楚地让大家明白：“西木头”已经根本无法把握RTS游戏的发展潮流了，而这对于一个在“创新就是生命”的PC游戏界求生存的企业来说，无疑是灾难性的。

从目前已知的情报来看，《泰伯利亚之日》的游戏引擎较之“西木头”以前的作品有了很明显的改进。《泰伯利亚之日》的视觉效果堪称惊人，物体是完完全全的3D表现形式，即时的灯火效果以及动态的地形等等。而且，正如你所希望的，《泰伯利亚之日》还具有一个全新的故事主线，使你又重新回到了那个在上次战火中，遭到严重破坏的行星，去迎接新的挑战……



总体印象

自从你最后一次拜访《命令与征服》的世界之后，那里的情况变得越来越糟糕。GDI在打败了黑暗势力的代表NOD以后，认为自己的麻烦已经就此过去。但是，他们错了，彻彻底底地错了。在经过数年的战火蹂躏之后，整个星球已经被糟蹋得不成样子，到处是一片废墟，更糟糕的是，原来被看作解决人类



能源问题救星的那种资源—Tiberium，像发疯似地大量自我繁殖，所到之处把一切有生命的东西都给毁灭。仅仅是上述的这些倒还罢了，更令GDI胆寒的消息接踵而来：NOD的信徒们又回来了！他们这次回来的目的，是企图挫败GDI消除“Tiberium威胁”的计划。在一个神秘人物的领导之下，装备了新技术的NOD们看上去就是想让Tiberium这种可怕的资源布满整个星球……

乍眼看上去，《泰伯利亚之日》这个游戏和原来的《命令与征服》并无什么太大的不同，你所要做的仍然是先在交战双方中选择一方，然后接受任务简报，最后设法去完成任务。完成任务的方式无非就是建设基地、研究新技术、组织起强大的军事力量以期在最后消灭敌人，当然这一切都是在即时的环境下进行的。但事实上，玩家所要面对的游戏环境已经发生了很大的变化，这一次，你不仅要对付穷凶极恶的NOD，还得对付一些来自NOD阵营之外的麻烦，而且这些麻烦都还不是些可有可无的小麻烦！随意性很大的自然灾害会冷不防地出现在你眼前，对你的建筑和战斗单位造成程度大小不等的伤害，如果碰上了离子风暴（Ion Storm），那你就只有自认倒霉了：它可以使你所拥有的高科技装备全部失效！你手下的部队暂时失去能量供应也许算不上是一件多么严重的事情，但是，如果这种情况发生在一个错误的时间，那么，你就有可能失去一整支进攻部队，甚至于更糟糕：你的整个基地都没有了（当然是被NOD给摧毁了）！

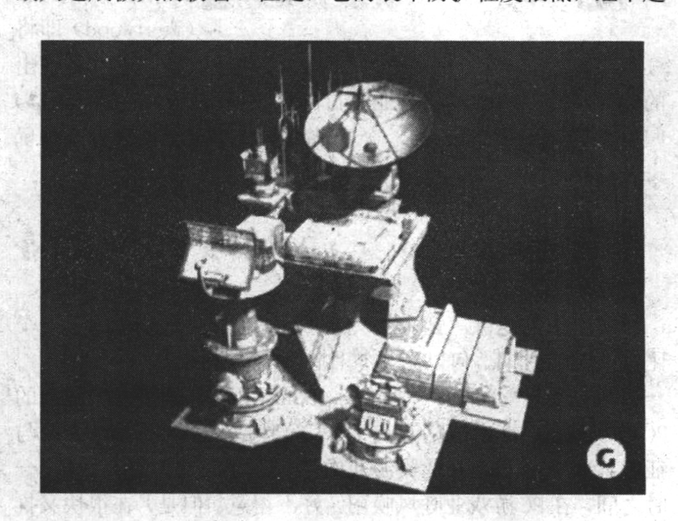
总而言之，《泰伯利亚之日》这个游戏，既继承了使其上代游戏大获成功的那些好东西，也加进了不少极具创新意义的新特色，这种做法理应使它获得巨大的成功。下面，我就向大家简单介绍一下将在《泰伯利亚之日》的交战双方阵营中出现的新面孔。

★GDI一方的战斗单位

与“西木头”以前推出的几个相关游戏相似，GDI所属的战斗单位的灵敏度都比较差。那些堪称GDI军事力量中坚的战斗单位，与它们的NOD同行比起来，无疑都要笨重得多，当然它们的装甲防护也要更厚重一些，炮火的威力也要更大一些。如果是在一位擅长使用它们的指挥官统率之下，这些武器装备可以在眨眼之间就让大量的NOD们变成一堆废铁。

1.Hover MRLS（盘旋多管火箭发射系统）

一种威力巨大的武器，特别适用于对敌人基地的远距离连续袭击。这种武器具有很高的命中率，而且可以在短时间内对敌人造成极大的伤害。但是，它的装甲防护程度很低，经不起



敌人的直接打击，因此要确保它处在一个相对安全的攻击地点上。另外，这种武器装备有盘旋系统，也就意味着它可以完全不受地形条件的影响。但不幸的是，“盘旋多火箭发射系统”上所装备的那些敏感度很高的电子设备，使它在遭到离子风暴的袭击后，基本上变成一堆无用的废铁。如果使用得当的话，“盘旋多火箭发射系统”绝对是任何一支无坚不摧的攻击大军中，必不可少的一员。

2. Disruptor Tank（破坏者坦克）

堪称GDI技术进步的旗舰之一。对于任何一个胆敢挡在“破坏者坦克”前进道路上的敌军部队来说，等待它们的命运只有一个——灭亡。“破坏者坦克”体积庞大、速度缓慢、火力巨大（和原来的“大妈妈坦克”很相似），发出的超音速光子炮可以



摧毁任何目标。听上去真是不错，但是你一定要当心，如果你自己的部队不小心被这种巨大的光子炮束扫了那么一下的话，会死得很难看的。厚重的装甲保护层，和毁灭性的攻击性能，这就是GDI的“破坏者坦克”，好好使用它们吧！

3. Deployable Sensor Array（可展开传感器部队）

一种完全防御性的武器装备，但作用巨大。GDI的任何一支攻击大军，如果想避免遭到NOD的隐形或是地下战斗单位突然袭击的话，其中就必须含有“可展开传感器部队”这种至关重要的战斗单位。一旦展开以后，这些传感器部队单位就可以察觉到30个单位半径以内所有物体的活动，从而可以保证你在敌人的偷袭部队靠近之前，做好充分的战斗准备。这种装备的缺点是它们必须在展开之后（也就是说要固定在某一处地方），才能发挥作用，而这样做要花费很长时间。更为糟糕的是，它们根本就毫无自我防御能力，敌人的攻击部队很容易将其干掉。



★NOD一方的战斗单位

NOD也同样一直在从事新武器装备的开发和研制。NOD现在



所拥有的新技术，对于它所擅长的小股部队游击战术来说，简直堪称完美的补充。现在，NOD的战斗单位可以在完全不被敌人发现的情况下，对其发起进攻。

1. Subterranean Flame Tank（潜地喷火坦克）

还有一个昵称，叫做“魔鬼的舌头”，是一种绝对会令人感到恐怖的武器装备。这种喷火坦克，可以打洞潜入地下，然后出现在任何一个地方，对完全没有防备的敌军部队进行突然袭击，想一想，会是多么的可怕！这种攻击方式使玩家在前去攻击预定目标的途中，可以完全不去理会那些敌方所设立的防御设施。“潜地喷火坦克”所装备的火焰喷射器，对于GDI的重装甲部队效用不大，但它绝对可以把一个聚集着大量步兵部队的营地，变成一个可怕的屠宰场！

2. Tick Tank（扁虱坦克）

这种装备主要被用来建立机动性的前沿防线。“扁虱坦克”能够以两种不同的面貌出现在你的面前。在一般情况下，它与一辆普通的坦克没有什么两样，速度中等，火力也是中等，战斗力一般，没有什么特别之处。但是，一旦被配置固定下来之后，它就会把身体上的一部分结构深埋进地层之中，从而极大地增强自己的攻击和防御能力。得到一组“扁虱坦克”加强的防御阵地，将会使大多数的GDI进攻部队感到非常头疼。

3. Cyborg（半机械人）

堪称终极步兵战斗单位。“半机械人”把先进的技术性能和人性化的训练很好地结合在一起，是用来对付GDI步兵和轻装甲战斗单位的最佳选择。它装备有一门Vulcan炮和一具火焰喷射器，所具备的强大火力足以抵消其行动上的刚性（与其它的步兵战斗单位不同，“半机械人”不能够在地上爬行）。

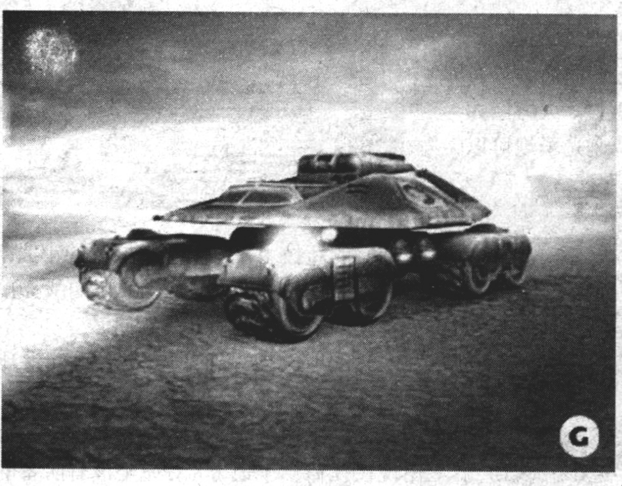


即使是一个最好的指挥官，也需要一个可靠的基地来制造和维护己方的战斗单位。下面就向大家介绍几个典型建筑。

★GDI一方的建筑

1.Guard Towers（警戒塔）

尽管这种建筑的名称对于熟悉《命令与征服》的玩家来说，并不是什么新东西，但是在《泰伯利亚之日》中，它的外形有了很大的改变。“警戒塔”主要建在基地的边界处，不仅扩大了你的视觉范围，而且可以首先对前来进攻的敌军部队进行攻击。“警戒塔”上装备了多种武器，包括Vulcan炮（对付步兵最为有效）、火箭推进榴弹发射器（主要用来对付敌军坦克和较大型的地面部队）以及地对空导弹发射器（用来击落任何一架前来攻击的敌军飞机）。



2.Com Center（通讯中心）

如同“西木头”前面的几个游戏一样，“通讯中心”能够使你的雷达覆盖范围增大，要算是你的基地中最为重要的一个建筑（如果你对敌人何时发动进攻感兴趣的话）。除了这一项基本功能以外，《泰伯利亚之日》中的“通讯中心”还增加了一些新的功能，大大加强了GDI方面的攻击和防御能力。这些新功能包括：“威胁评估瞄准仪”，它可以找出有效范围内敌军战斗单位中威胁最大的一个，并命令己方所有的自动防御武器集中火力向其射击；“离子控制中心”使你能够向敌人阵地发射离子炮；“猎人搜索者控制中心”，使你能够使用“猎人搜索者”（一种可以贴在敌军车辆上面的仪器，使你能够看到该车辆所经过地方的情况）。

3.Fire Storm Defense System（火暴防御系统）

堪称终极防御性建筑。火暴（Fire Storm）是一种巨大的能量场，它能够把受到的所有伤害，都直接转移到和它联结在一起的发电机中去，转化成能量。虽然它们有时会出现过载的现象，但这种系统绝对是一种非常非常好的、拒敌于国门之外的防御设施。

★NOD一方的建筑

与往常一样，NOD的基地中仍然满是些神秘和貌似强大的建筑，以达到迷惑入侵者的目的。现在，这群恐怖分子不仅掌握了新的技术，而且还从上次的失败中汲取了足够的教训，研制出了一些新型的建筑。那么，这些新建筑是否能够为卷土重来的NOD带来胜利女神的垂青呢？

1.Obelisk（方尖塔）

恐怕每一个GDI的指挥官都会告诉你，这些奇形怪状的塔是他们最不愿意看到的东西。它们所起的作用比起《命令与征服》中的“激光塔”来，只大不小。“方尖塔”尽管花费不少，要耗费的能源也很多，但对于任何一位NOD的指挥官来说，要想保证己方建筑物的安全，“方尖塔”都是值得一建的。

2.Stealth Generator（隐形发生器）

它恐怕要算是《泰伯利亚之日》这个游戏中最阴险的一种建筑物了。“隐形发生器”可以把离它相当远的范围内所有的友军战斗单位和建筑物，都变得完全隐形。试想一下，当你正在准备对敌军的战略指挥中心发动一次毁灭性的攻击时，敌军却完全寻找不到你方主力的踪迹，是不是很有趣呢？但是，你也不要以为拥有了“隐形发生器”，就可以高枕无忧了，如果你的对手派遣“可展开传感器部队”，到达距离你隐形的部队和建筑足够近的地方，或者是你非常不幸地遭到一场离子风暴的袭击，那么，原来的那些隐形效果就会一下子全部消失。

3.Missile Silo（导弹发射井）

虽然“导弹发射井”已经算不上什么新概念（《命令与征服》已经有这种建筑），但在《泰伯利亚之日》中，它的功能有了很大的增强。“导弹发射井”可以根据NOD指挥官的选择，来装备几种不同类型的导弹。现在已知的两种分别是“集束导弹”（Cluster Missile）和“生物导弹”（Bio-Missile）。“集束导弹”就是多弹头导弹，它发射以后可以分成10枚小型导弹，从而可以对更大范围内的敌军造成伤害；“生物导弹”就是指该型导弹爆炸后，施放出一种化合物，而这种化合物能够促使有害生物在敌军基地里面快速生长，从而达到兵不血刃消灭敌军的目的。

此外，还有哪些新特色呢

毫无疑问，《泰伯利亚之日》将会成为一个相当不错的游戏，游戏已经制作完成的部分给人留下的印象已经极为深刻。但是，它是否能够带来足够多的新意，从而打动我们这些胃口越来越高的RTS游戏玩家的心呢？我不敢确定，我想现在也没有几个人敢肯定地说“能够”或是“不能够”，毕竟距离游戏的正式推出还有将近半年的时间。而且，在PC游戏界中，说的远比做的好的例子我们看到的还少吗？不管怎样，“西木头”对此信心十足，他们相信，即使是最挑剔的RTS游戏玩家，也会对《泰伯利亚之日》爱不释手。

该游戏的首席设计师Erik Yeo说：“动态的地形赋予了这个游戏一种全新的概念。你可以摧毁冰层，拿走桥梁的支架，把树林点燃。”而这些对于玩家来说，意味着可以一次攻击就造成敌军数个战斗单位的损伤，不像以前那样仅仅只能局限于一个目标。除此之外，“西木头”在游戏中还设计了两种不同类型的

（下接22页）

英雄传说之五《龙之火》

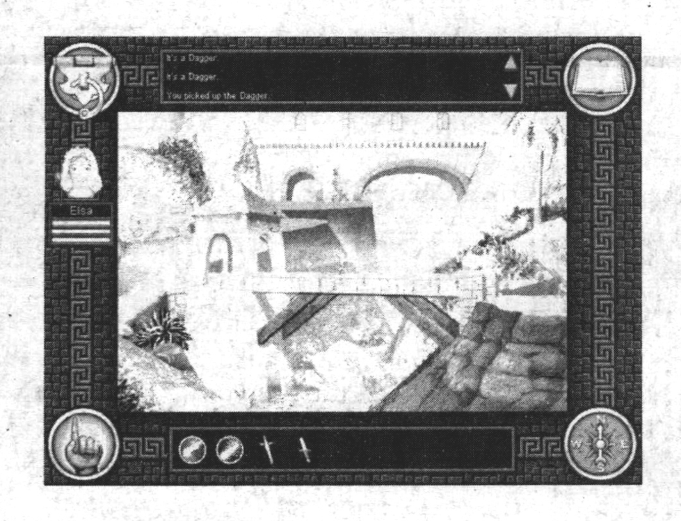
重燃RPG之火



如果你是一个RPG迷，并对Sierra公司的游戏很有兴趣，那你千万不要错过这个RPG游戏《龙之火》(Dragon Fire)。

游戏的故事发生在一个风景秀丽但危机四伏的玛利特岛上。岛上的席尔玛利亚城原是一个气候温和的城市，城内有牛奶颜色的建筑物，也有古怪的商人。可是一天一群庸兵入侵了该岛，可怕的恶魔在整个国境内蹂躏，情况已岌岌可危。而玩家所扮演的游戏主角，将会使恶魔哭泣，使庸兵弃甲投降。

游戏开始后玩家首先要选择游戏的主角。游戏中设定了战



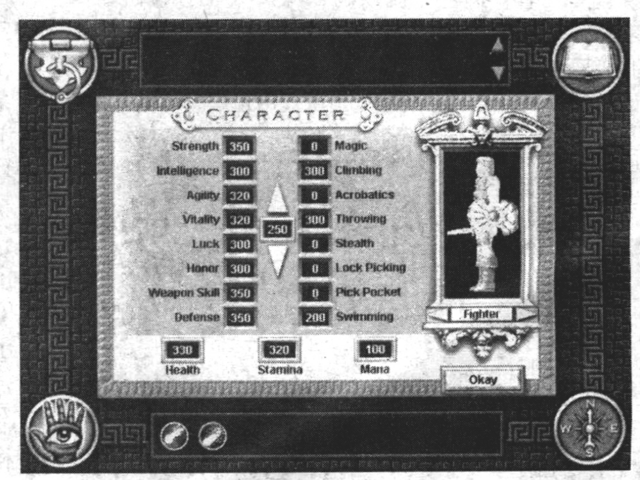
士、魔法师、野蛮人等角色。选择了主角后，还可以将游戏提供的多余属性数值加在主角的各项属性上。这些属性分别有力量、智慧、运气、敏捷、正义、邪恶、防卫、魔法等，所有的属性都可能影响主角在游戏中的进程，所以玩家在选择的时候一定要小心哟！在游戏中，你还可以和巫师一起研究，学习新奇的魔法，让你可以随心所欲地召唤火、电与冰来对付敌人。

游戏继承了Sierra公司RPG游戏的一惯风格，游戏的界面酷似该公司的《国王密使》系列，这种界面对于一个初次接触这类游戏的玩家很容易上手。在游戏中玩家可以看到画面上有四个不同的图形按键，通过这四个按键可以轻松地转换装备，观看整个大陆的总图，而观察、拿取等功能只需使用鼠标右键转换，左键点取既可，真是非常非常的简单。同时游戏为了能让大家在走来走去的同时不会太浪费宝贵的时间，特别让主角有“跑”这个动作，这对于在RPG中反复来往对各地之间的玩家可说是一项体贴的设计。

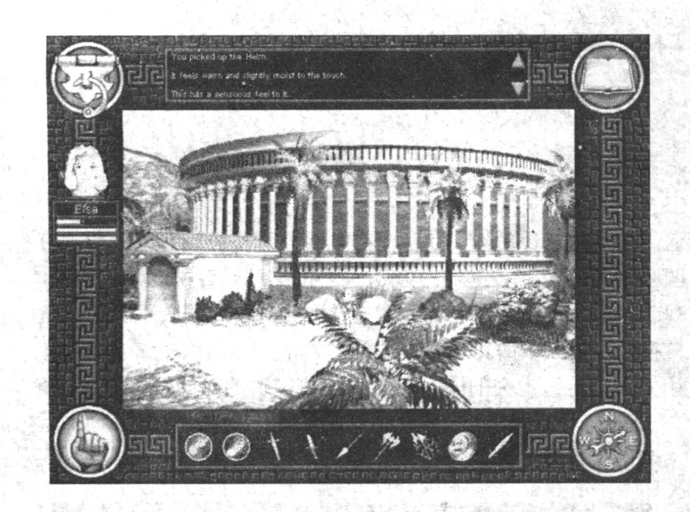


梦回欧洲中世纪

对于现在的游戏而言，这个游戏画面应该是一般，画面采用了640*480的分辨率，人物在近处看时图像会有一些黑色的锯齿边，一些建筑物也显得不太大气。但游戏中有些地方还是值得赞许的，比如当你身处海水中时，画面会出现水中的波纹效果。在一些细节之处游戏也做得不错，比如玩家在更换装备时，可以看到你所有装备的图片，而当你点击某种武器的图片







时，更会出现这个武器的动态图和详细的属性表，其中武器的动态图是个很不错的设计，让你清楚地看到每种武器的特点，与一般RPG游戏中那些死板的装备图相比，这个游戏的装备转换真能说得上是一种享受。

像《国王密使》系列一样，整个游戏突出了中古世纪的欧洲风格，这正是Sierra公司的拿手好戏。游戏中的音乐做得相当不错，中世纪欧洲风格的乐曲优扬动听，是一种极好的享受。

时间的概念

在游戏中，当主角在各地慢慢地调查时，与现实生活中一样，时间也正在慢慢地流失，不过玩家也不必太担心，因为这不会影响游戏的发展。而当天黑后，玩家将不会再与任何NPC进行互动了，很符合现实（大家都要睡觉嘛）。除了与你进行互动，提供给你消息的人外，游戏中还有一些烦人的卫士之类的人，他们会在你出现后主动攻击你，不过游戏并不重于战斗上，所以你能很轻松地摆平这些人。

同时，游戏还可以通过网络进行多人游戏，游戏不但提供了通过IPX和TCP/IP协议进行连线，而且还可以连上Sierra的专门站点进行游戏，够带劲吧！

游戏的操作键：方向键进行移动；Shift键加方向为快跑；F键为战斗；D键为防守；C键为取消战斗状态；G键为使用魔法。

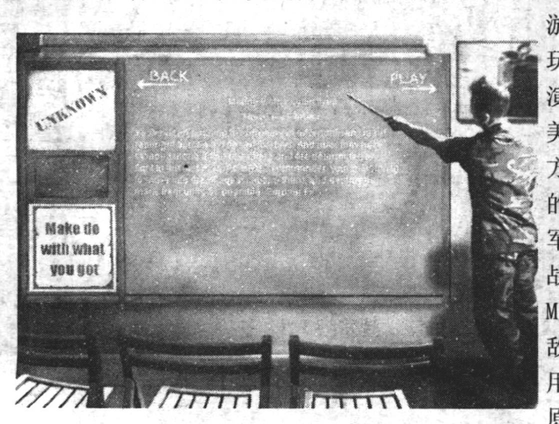
基本配置：P-133、16MB内存、4XCD-ROM、125MB以上硬盘空间，Windows操作系统。



Semper Fi 两种主战坦克的较量

刚开始玩这个游戏的时候，还以为是《钢铁劲旅III》呢，不过一玩之后才知道是由I-Magic公司所出品的一个策略类游戏，只不过很像由SSI发行的《钢铁劲旅III》而已。

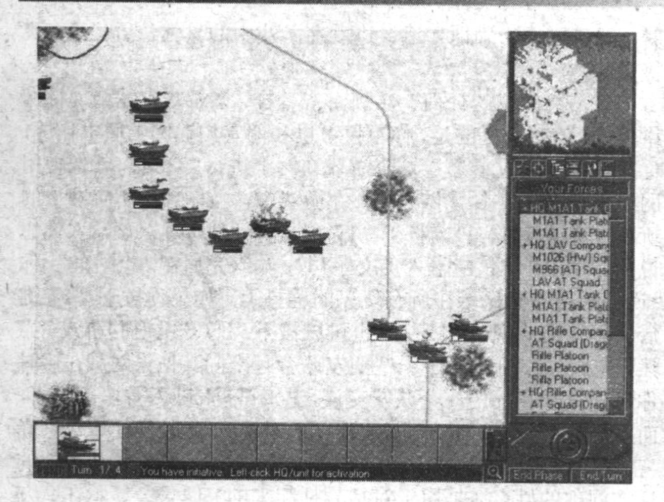
笔者一向很喜欢策略类的游戏，虽然这个游戏的制作公司并不是很出名，但玩了这个游戏后，给我的感觉还是很不错的。游戏的DEMO版只有一关，并不是很难，但附有一个编辑器，玩家可以试着自己编辑地图。跟其它这类游戏一样，主战坦克是游戏中最强有力的地面武器，在游戏中玩家扮演的是美军一方，使用的是美军的主战坦克M1A1，而敌军使用的是原苏联的T系列主战坦克。玩了该游戏的DEMO后，给人印象较深的就是游戏中美方的主战坦克要比T系列主战坦克好，不论是在装甲上或是火力上都占有优势。



多兵种协同作战

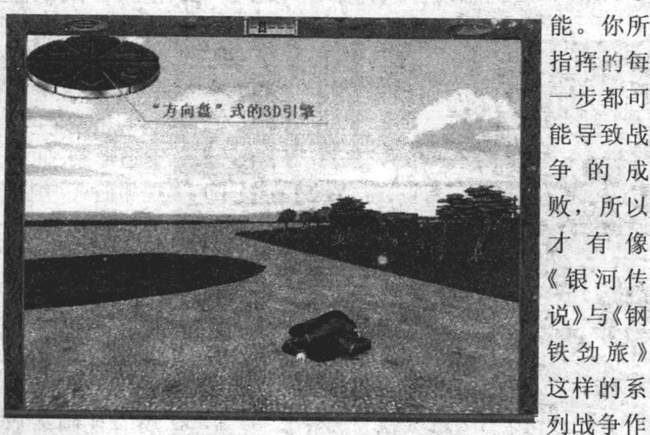
虽然主战坦克在战斗中会有很大的作用，但是大家都知道现代战争是多兵种协同作战的时代，光靠单一兵种作战是行不通的。所以在游戏中玩家所指挥的战斗单位有很多，大类上可分为步兵、反坦克兵、装甲旅、坦克部队、空军等几类，而在试玩版中是没有空军的。

战斗时，步兵在攻击步兵或装甲时占有优势，而装甲旅的导弹车是坦克的致命杀手，坦克在强行进攻兵团与据点时就占



有绝对优势。所以玩家在指挥作战时要作多方面的考虑，利用好多兵种之间的优点与缺点才是取得胜利的法宝。

在既时战略游戏泛滥的今天，这种回合制策略游戏能吸引玩家就是因为玩家在这类游戏中可以更多地发挥自己的指挥才能。你所指挥的每一步都可能导致战争的成败，所以才有像《银河传说》与《钢铁劲旅》这样的系列战争作品博得全球玩家的喜爱。也正因为如此，这个游戏发挥了这类游戏的长处，让玩家确确实实地成为一个真正的指挥官。



战场与指挥

在该游戏中，地形也是影响战争结果的因素之一，玩家必须仔细观察游戏开始后每一关的地形，让部队更快地集结成战斗群，使之形成更强的火力。在指挥上，游戏中的指挥很方便，玩家在指挥一个战斗单位进行移动后，点击单位行动结束键就可以结束一个战斗单位的行动回合，而有一个回合结束键就是用来结束整个部队的进动，可以说是一“鼠”在手，就能玩游戏了。

在行进上，游戏还是沿用传统的方格移动方式。而在音乐音效方面，游戏在音乐方面可说是没有，只有在进行战斗时有一些小动画与战斗时的音效，就音效而言，做得还不错，不过也没有什么特别出众之处，但是我想这类游戏所着重的也不是这方面吧。

兔子罗杰2代

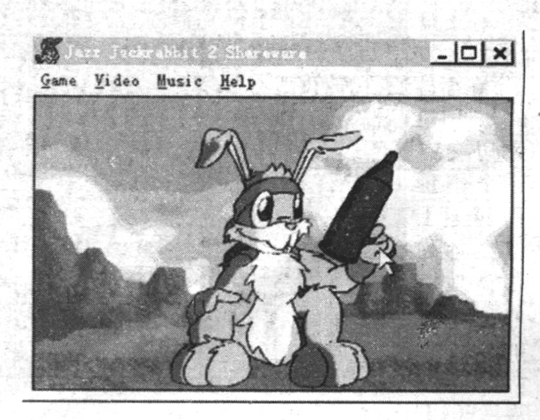
——献给小朋友的最佳礼物！

无论是一则“英雄救美”的故事，还是一段“魔窟历险”的奇遇；对于《兔子罗杰2代》这款游戏来说，情节已经显得不是那么重要了。重要的是这个游戏以它制作精良的品质，配合生动活泼的卡通人物以及层次丰富的场景造型；把一只活泼可爱的“大耳兔”一下子送到了你的心里，使你朝思暮想，废寝忘食！

这款游戏与其说是一款游戏，还不如说是一部老少皆宜的卡通电影。不管你是一位喜欢《米老鼠和唐老鸭》或者《猫和老鼠》的小朋友，还是一位童心未眠的老玩家；你都会绝对接受这个游戏的。还等什么？赶快把这个游戏请回家，SET UP到你的计算机里；和我一起去感受《兔子罗杰2代》的魅力吧！

游戏开始，首先映入眼帘的是一段精妙无双的卡通动画：一红一绿的两只长着长长耳朵的兔子罗杰蹦蹦跳跳地跑来向你诉说着它们的身世以及本领（见图1）。当然它们也不会忘记向你介绍一下它们的娘家——制造这款游戏的大名鼎鼎的“EPIC MEGAGAME”公司。

片头动画过后，游戏便正式开始了。首先是角色选择：一红一绿两只罗杰兔你更喜欢哪一只呢（见图2）？角色选好后，便进入了游戏的主菜单。主菜单上的各种选项都是我们





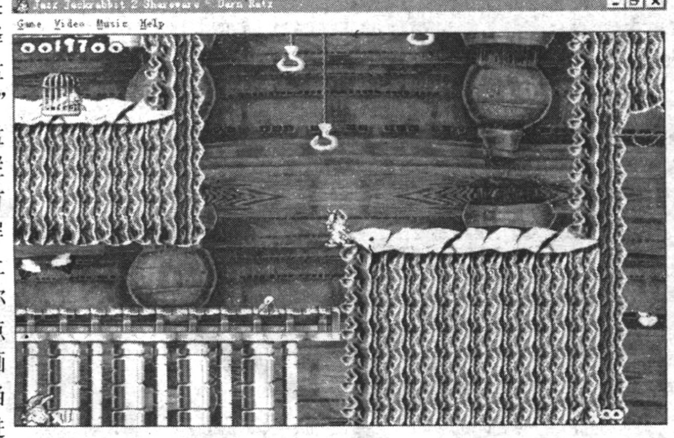


再熟悉不过的了，但是那些闪烁着的卡通字符还是让我们觉得它好可爱哦！先别管那么多了，还是让我们赶快选择“Start new game”开始我们的冒险之旅吧！

进入游戏后，兔子罗杰手握冲锋枪从天而降来到了一个大魔宫里。先别急着往前走，熟悉一下如何操纵这个小家伙再说！四个方向键的作用自不必讲，“空格”键可以使它开枪射击；“CTRL”键可以使它离地三尺；“SHIFT”键则能让他快跑如飞！就这么简单，至此，你已经完全精通了这个游戏的操作方法，可以指挥罗杰冲锋陷阵了！

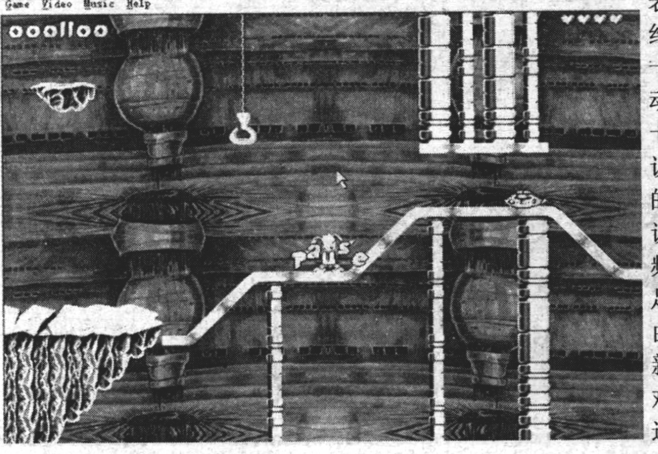
冲杀一阵子之后，你会发现这款游戏无论从情节还是从场景安排上与《超级玛丽》是何其相似：所有的高台、障碍物都必须跳跃而过，所有的乌龟、小动物都是坏蛋，必须用枪一一干掉；金币和水果都是可以使你增加分数的宝贝——通吃、通吃；所有的砖块以及箱子都要用枪击碎，因为那里面很可能藏着宝贝或者是你前进的通路……（见图3、4）而且在游戏的某些地方还隐藏着直接“跳关”的密道；怎么样，够“COOL”的吧！

尽管这款游戏并不算太复杂，但是你要想在一个晚上就把它打爆也是不太可能的。况且在游戏中你只有四条命，因此经常存盘仍然是一条必要的准则。该游戏的存盘方式也比较独特：当你在主菜单上选择“存盘（SAVE）”后，在存盘的进度栏旁边会有一个小屏幕，屏幕上将显示你存盘地点的定格画面。这样当你调取进度（LOAD）时，就可以很明确地知道该进度在游戏中的具体位置；简直爽极了！



像信息时代的任何一款新游戏一样，该游戏也完全支持网络模式。值得一提的是，你不仅可以和朋友们在网上联机作战，你还可以和朋友们通过这个游戏在网上进行“交谈”，就像使用网络电话一样！具体做法是：在游戏中，当你想和所有网上的玩家“交谈”时，只需按下“T”键，便可以通过键盘输入你想说的话了（可惜只能输入英文字母）。输入完后键入“回车”，你“说”的话便会显示在所有玩家的屏幕上。如果你按下“T”键后又不知道该说些什么了，也可以按下“ESC”键返回游戏。当然，有时候你可能约了一些朋友联合起来同其他人对战，这时你可能只想和你的几个队友交谈，共商战略、战术等军国大事，而不想让其他人“听”到（比如你的对手）。此时你便可以选择“密谈”模式：当你按下“SHIFT”+“T”键后，你所“说”的话连同你的姓名（是用一对括号括起来的）便只会显示在队友的屏幕上，而不会被你的对手看到。这一招是不是很棒呢？！

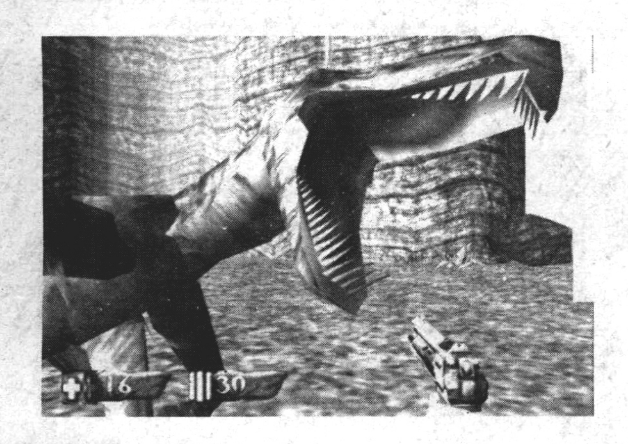
总而言之，我认为《兔子罗杰2代》这款游戏的确是一个不可多得的好游戏。体验一把你便可以感觉到该游戏的制作者在这上面下了多大的功夫！最能代表游戏生命力的画面及音效在该游戏中的表现简直精彩绝伦，且不说那一个个造型生动、栩栩如生的卡通形象，也不说那逼真、细腻的音响效果，单说该游戏的视频播放速度就足以让人吃惊：由于采用了最新的技术，该游戏的视频播放速度在要求的系统配置下可以达到70桢/秒！（一般情况下30桢/秒就已足够）这就是说，在游戏中你可以感受到一种流畅的、极其平滑的画面播放效果，简直就像是在欣赏一部卡通电影！同时，游戏在难度安排上也十分得体，既考虑了游戏的耐玩性又体恤了玩家（尤其是小朋友），每到出现难点的地方都会有字幕提示；而且游戏的操作界面和各种菜单也设计的非常好——既沿袭传统，又独具新意。



如果你是一位有着一个活泼可爱的小朋友的老朋友，那你一定要把《兔子罗杰2代》送给你的孩子，因为他一定会喜欢这个礼物的！当你们一老一小坐在机前瞪着大眼睛、咧着小嘴在游戏中各取其所时，那该是怎样的一种天伦之乐啊！

系统配置： Pentium MMX、WIN 95、16MB内存、11MB硬盘空间、2X光驱、键盘或游戏操纵杆

（首长工作室　庄子平）



恐龙猎人

《恐龙猎人》(Turok: Dinosaur Hunter)是一个DOOM TOO似的游戏，一个从任天堂64位机上移植下来的游戏。在任天堂64位机上就有不俗的表现，移植到电脑上以后，由于支持Direct 3D，表现也非常耀眼。

整个游戏的故事得从一块失落的大陆地上谈起。一位野心勃勃的独裁者，不知从什么地方得知这块陆地的存在，于是打算在这里建立基地，并训练大量的军队和建造致命性的武器，以便能统一世界。而游戏的主角Turok(一位像印地安人的战士)，无意间发现了独裁者的这项阴谋，于是开始了一系列的破坏活动，以阻止独裁者统一世界。



在这块失落的大地上，传说有一件十分厉害的武器，名为Chronoscepter，它能够让周围的敌人瞬间化为灰烟，使大地为之震撼。正是由于其威力之大，数千年前，就被正直的人士摧毁。但独裁者却得到消息，这个武器并没有完全被摧毁，而是被拆成了八块碎片，散落在这片大陆上。Turok不仅要阻止独裁者统治世界的野心，更要面对一路上古怪的野兽以及庞大的史前生物——恐龙，还要在独裁者之前找到Chronoscepter，以阻止他的阴谋。



3D效果下的绝佳画面

该游戏支持Direct 3D，所以只要是你的显示卡支持D3D，游戏的画面都可以获得不错的效果。游戏开始时会让你选择3D特效的选项，共用八项，如果你的显卡不能支持全部的这八项，那游戏时的效果就要大打拆扣了。游戏所支持的分辨率有640×480和1024×768两种，让人奇怪的是居然没有一般人常用的800×600。游戏中，可以看到清澈见底的流水、高耸入云的峭壁、丛林的原始建筑。人物与恐龙的3D贴图更是惟妙惟肖，当巨大的恐龙冲到身边时，给你深深的震摄。水面上有因气泡产生的浮沫，射击时会看到弹壳从枪身里跳出来，树木爆炸后会产生火焰并散落一地。与《DOOM》或《雷神之槌》相比，游戏的画面显得很明亮，不像前两个游戏那样昏暗。



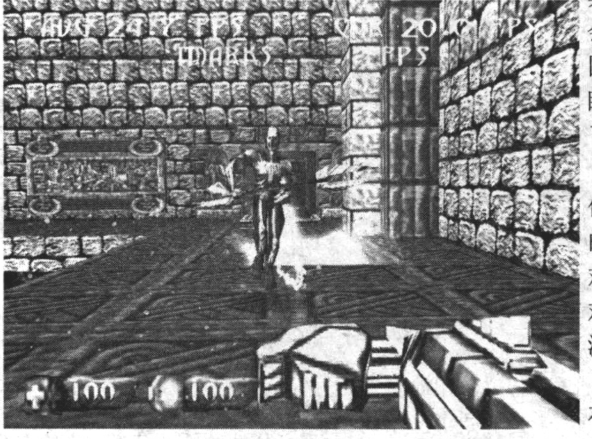


要拥有矫健的身手

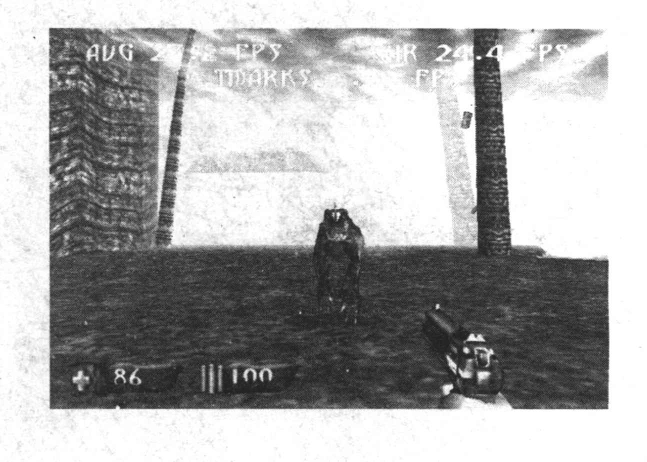


《恐龙猎人》的操作方法跟《雷神之槌》这类游戏很相似，相信大家一玩之后就可以轻易上手，这里我就不在多说什么了。但与《雷神之槌》这类游戏不同的是，游戏在进行中的很多地方像是在《古墓丽影》之中，玩家需要不断地在峭壁间跳来跳去，行走在两山之间的独木桥上，还要攀上高高的悬崖，给我的感觉就是这位Turok的身手和莱娜有得拼。在本游戏中，玩家不能随时存取进度，只有在一些特定的存取点才能存储游戏的进度，所以游戏的难度相对来说又要高一些，玩家们可能要多加注意了。

产生眩丽声光效果的武器



游戏中的武器可说是一大卖点，玩家在开始时只有一把匕首，但随后可以在游戏中拿



到各种各样的武器。这些武器的外形刻画得十分精致，各具特色。游戏中一共有十四种武器，每种武器的威力都大一样，威力巨大的武器发射时的光影效果真是无与伦比。其中弓箭的威力给我留下了很深的印象，开始时我还觉得弓箭的威力不怎样，所以一直没有用它，但一次使用时，我发现弓箭发射后还会产生巨大的爆炸，一条恐龙只用一支弓箭就搞定了，真是可怕。除此外，游戏中还有手枪、来福枪、机枪、震波枪等武器，其中威力最大的是核子枪，当你发射后，会看到核子所发出的光波在中心形成一个圆圈，逐渐扩散开来，然后周围的一切在瞬间就变成了蒸汽，那光影效果真是太棒了。

而游戏中的音乐音效也做得恰如其份，玩家在荒野中穿行时会不时听到恐龙的叫声，让你吓一大跳。笔者让为这款游戏不论在哪个方面都比现在的DOOM TOO游戏要好，特别是声光效果，让其成为这类游戏中的佼佼者。

基本配置：Pentium133以上16MB内存支持D3D的显卡，Win95操作系统。

上接16页

Tiberium，那种新的蓝色的Tiberium非常不稳定，如果对其进行猛烈撞击的话，它就会爆炸，从而摧毁你正在作业的“收割机”；如果在战斗中表现出色而且能够活下来的话，你的战斗单位还可以上升到“老兵”这一级别；突击队员们现在基本上是以一支独立力量的面目出现的，要使他们为你工作，你必须得首先设法收集到他们所需的各种补给品，像医疗补给品和武器弹药等等。

更为吸引人的地方是，上面所提到的这一切，都是被一个非线性的行动任务结构体系串连在一起的，这样，就可以保证每一个玩家从游戏中得到的体验，都会和其他玩家有那么一点不同。另外，一个3D物理模型也尽量使发生在屏幕上的一切，看上去都好像真的一样。Yeo总结说：“我们一直在努力制订出一套必须遵循的基本准则。然后，我们就要让一切事情都按照计划好的进行下去。”的确，好的游戏基本上都是这么制作出来的。

关于多人连线对战

现在的即时战略游戏中，多人连线对战已经成为其中一个非常重要的部分，有时甚至是决定一个游戏能否成功的关键因素。因此，它也成了游戏制作中很重要的一环。目前，“西木头”的计划是最多允许4个玩家通过互联网，8个玩家通过局域网进行对战。另外，游戏中还会有等级阶梯的设置，以及对小组对战模式的特殊支持。

结尾

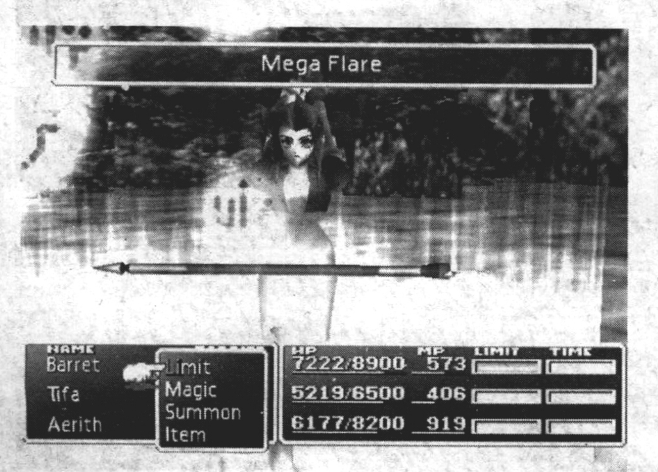
那么，《泰伯利亚之日》会成为PC游戏史上又一个里程碑吗？现在要回答这个问题还为时过早。但有一点是可以肯定的，那就是：随着该游戏预定发行日期的日益临近，所有关心RTS游戏的人都会把目光紧紧盯在“西木头”的身上，试图从它那里得到一些有关即时战略游戏未来发展方向的暗示。

最终幻想VII

如果你是一个有着两三年“游”龄的玩家，但却不知道《最终幻想VII》是什么，那最大的可能就是你到月球度假去了，否则不可能不知道这个PlayStation上有史以来卖得最好的游戏（总共卖出了五百万套以上）。现在，这个PS上的大作在其制作发行公司史克威尔的带领下移植及在PC上销售，而Eidos也于去年十二月三日宣布取得了本游戏在欧美的发行权。当然，如果你真的不知道这个游戏，那就好好看这篇介绍吧。

剧情介绍

游戏所叙述的主角克劳得带领一队雇佣兵队伍与一家能源公司对抗的故事。为了阻止能源公司毁灭世界的企图，克劳得必须迈向无法预知的旅程与邪恶的组织对抗。由于游戏的剧情庞大，加之原程序是专为PS撰写的，所以移植工作是一件很艰险的事。史克威尔的北美分部早在一年前就开始了游戏程序的



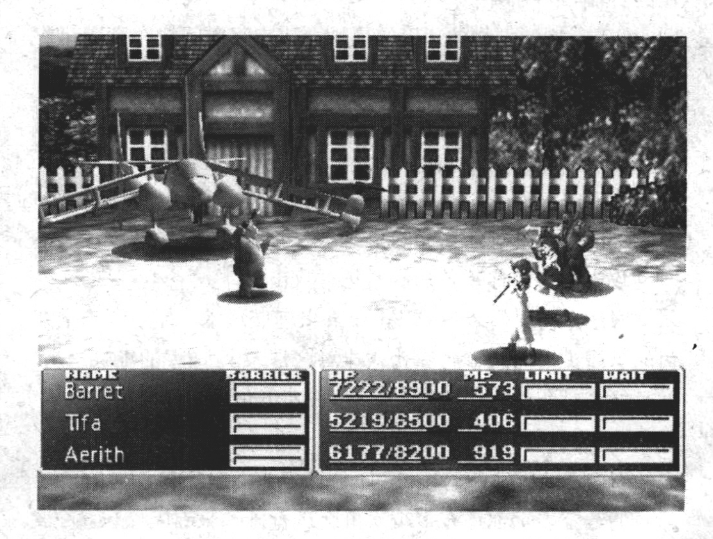
重新编写，现在更是请来了日本开发部的成员帮忙进行移植工作。

在PS上占用了三张光碟的游戏在PC上要占用多少空间呢，我们现在还说不上清楚，不过看来不会PS小的。这么一个庞大的游戏中，有着超过60分种的动画。特别要加以说明的是，这些动画并非一些花哨的过场，它们将完全融合在游戏中，不像一般游戏在欣赏动画时会强迫你中断游戏。

在整部作品中，除了主线以外，史克威尔他们还安排了很多小游戏在《最终幻想VII》中，以增加游戏的可玩度。如游戏中一个类似C&C的小战略游戏，你必须用钱来生产部队，以防御由山下攻上来的敌人。

眩丽的画风

与其它游戏相比，《最终幻想VII》最大的卖点可说是游戏的

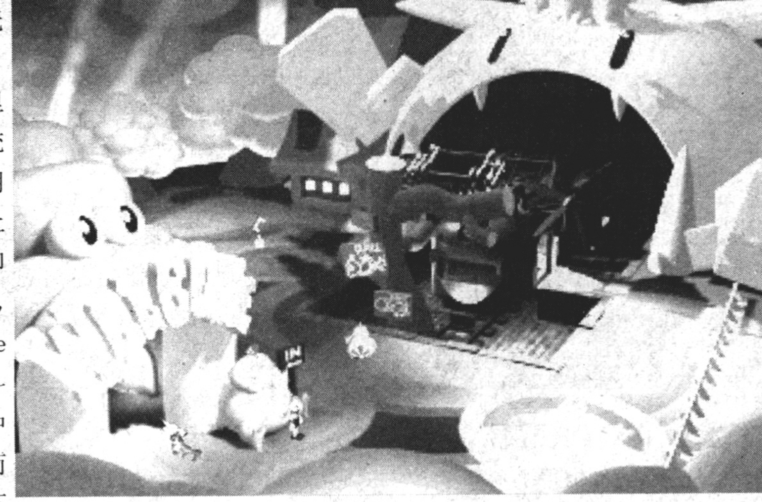


画风了，相当出色的动画效果，包括角色设计及顶尖的特效都融合了多年来的欧式动画特色。使游戏在追求西式风格的同时又巧妙地平衡了东方味。其说要说到日本的游戏，在追求两种文化的平衡上都作过很多尝试，不过很多作品都以失败而告终，毕竟两种不同文化的壑沟是很难填补的。但《最终幻想VII》比较好的找到了两种文化之间的平衡点，为什么这个游戏会做得这样好呢，我们还是来听听史克威尔开发部藤田说的一句话

吧："文化平衡作用其实是自然产生的，不要忘了，日本的流行文化其实都是来自美国的。"

在PS上《最终幻想Ⅶ》就以美仑美奂的游戏画面而著称，而移植中PC上后，游戏在画面拥有了更高的分辨率和更丰富的颜色，而且在3D卡的支持下，游戏的流畅度也更加高了。此外史克威尔还表示将在部分背景画面作更新，以解决在原版本上遇到远景时因人物太小而不容易操作的问题。

特有的战斗系统



在各种各样的RPG游戏中战斗无疑是最重要的部分，而《最终幻想Ⅶ》里的战斗系统同传统的战斗系统有着明显的不同。技术上来讲，它是一种即时回合制战斗系统，这就是Active Time Battle（ATB）战斗系统。在ATB系统中攻击是时间制的而非回合制，各种不同的情形，例如人物的速度等属性会决定将时间栏充满所花费的时间。如果你犹豫了，那么敌人将在你出手前抢先对你进行攻击。但如果你希望有更多的传统设置，你可以在配置菜单中对"行动"和"等待"进行修改以改变ATB系统的设置。同时在战斗中，玩家可以通过行动按钮来选择最希望的战斗选项。

这里有一个对你支配的全部命令的简便的精确定义。

攻击：使用你装备的武器进行攻击。

魔法：使用你装备的Materia来施展法术。如果有一个红色的小箭头指向法术名称就意味着这是一个"全"的Materia，并且能够对全部的目标进行施法。在左下角显示的数字表示你还有多少次机会对目标进行施法。

召唤：使用红色的Materia施法召来召唤魔兽，在左下角显示的数字表示你还有多少次机会进行施法来召唤魔兽。

项目：使玩家可以在战斗中使用所有的物品。你可以装备一件新武器、护甲或者附属物。不过不能在战斗中使用那些能提高速度、生命值诸如次类的物品。

感知：使用这项功能能够侦测到敌人的弱点以及剩余的生命值或者魔法值等。如果打开了战斗帮助窗口，便能够在战斗过程至始至终进行记录以上数据，这样能够很方便地作出攻击决定或者三思而后行。

改变：选择该功能，队伍中的成员的攻击顺序将从当前位置排变为后面一排反之亦然，战斗结束后顺序将恢复成为原来的设置。

防御：选择该功能，队伍中的成员就不进行攻击并在遭到攻击时只会受到原来伤害的一半的损失，这相当于在一个回合中将队员移动到最后一排。

结束语

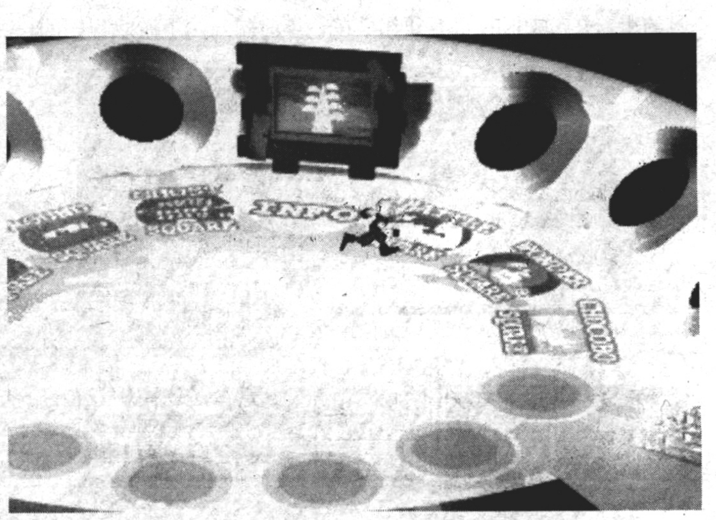
好了，看了上面介绍大家一定很心动了吧，那么大家就快把《游戏世界》第二期里的试玩版拿来玩吧，不过要先告诉大家，如果你没有3Dfx的话，那就……

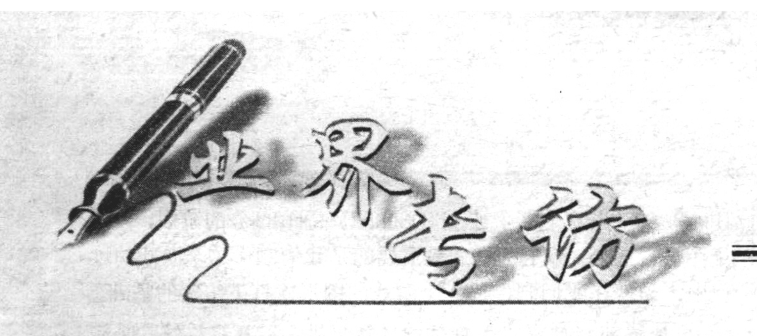
系统配置：

Pentium 133、32MB内存、4X CD-ROM、3Dfx加速卡、Windows 95 DirectX 5.0、DirectMedia 5.1。

键盘控制：

Arrow Keys——移动和菜单选择
Enter - 行动（ok按钮）
Left Ctrl - 取消，跑（在田野时并当同时使用方向键）
Left Shift - 菜单
Space - 切换
Page Up - 向上翻页（菜单中），从战场逃离 （同时可使用 Page Down）
Page Down - 向下翻页（菜单中），从战场逃离 （同时可使用 Page up）
End - 点亮目标 （在战斗中）
Insert - 暂停 （战斗中）
Delete - 帮助指南 （在田野）





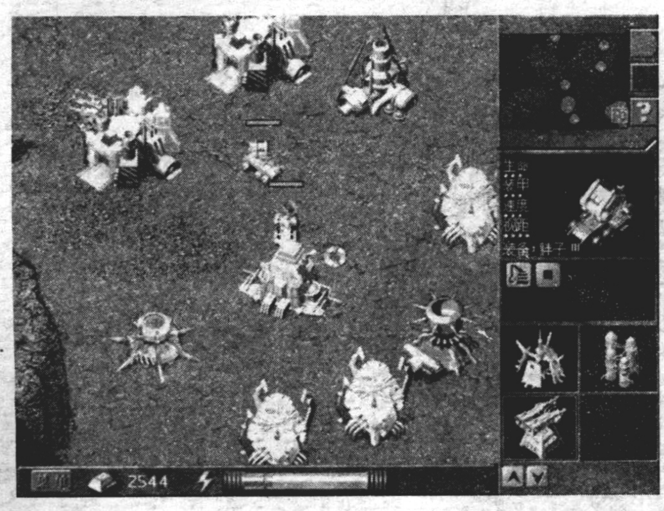
进取、发展、完善，达到玩家期望的目标

——访目标软件总经理张淳

目标软件（北京）有限公司，一个在1998年如春雷般响遍中国电脑游戏界的名字。《铁甲风暴》，第一个连续两次闯入国际E3大展的国产游戏、第一个在上市不到一周的时间就凭借其一万套的销售冲上国内各大游戏排行榜的大作、第一个……从目标人喜庆的笑脸上，从国内玩家对这套游戏的认可，从业界对《铁甲风暴》的好评，从各大软件专卖店反馈回来的惊人销售业绩等都足以证明，在1998年，国产游戏上了一个新的台阶，开发水平大有提高。为此，我——精明能干、玉树临风、人见人爱、风度翩翩、人称大侠的万精油，代表《电脑报》游戏广场编辑室在第一时间里飞到北京，走访了目标软件公司。

独自一个人来到这人生地不熟北京城，顿时就被北京城一望无边的笔直大道给震住了，好在我万精油“大侠”……（排版同志旁白：对不起，一时手误将“瞎”字录入成“侠”字了）……“大瞎”的头号也不是浪得虚名的，就拨通目标软件的电话，安排好了专访的事。第二天，早上八点出门花了5个半钟头绕过几个街口就来到了目标软件公司大本营。

推开贴有“目标软件”字样的茶褐色玻璃门，跃入眼帘的是一片繁忙的工作景象：埋头苦干的目标员工；频频响起的订货电话，就连墙角的那台复印机也都发出了急促的喘息声，根本就没有人留意到我这位陌人生的推门而入（暗语：如此大意！那边某处的某人正使用PⅡ，是不是可以……）。作为苦力小编的我深深了解目标软件的同志们干事的确够拼命的，所以我也不忍上前打断他们的工作来询问公司经理张淳在哪儿，只有自己静悄悄地四下打量着。别想歪了，我可不是那种人，更





不会借机做你们想的那种事……嘿！那边有好东东，好大、好正点的一台彩电以及几台新款的PS机型……当然它们的前面也有很多人围在那里高呼我再熟悉不过的“呀嘿，哇呼”的人工语音。细一打听原来是目标的美工们正在认真研究PS游戏中那惟妙惟肖的精湛画风。不行了，我这趟回去后也要向他们学习，向老编打个报告：为了增加苦力小编的游戏功底修为，增长游戏知识，开拓视野，更好地为广大读者老大们服务，我游戏广场编辑室也该买些PS、SS、3DO……

正当我好不容易混入美工中刚要开始操练《格斗之王》，听到耳后传来“请问，你是万精油吗？”的询问声，是女孩子的声音，很甜、很温柔，属于能摄人心魄的那种。“咣当”一下，我费了九牛二虎之力才抢到手的PS手柄跌落在地：“是……是……正是……在……在下”。真是怪了，平时我说话很溜的，怎么这时候结巴起来了？很机械的一连串动作，低头、转身、递上名片，再接过对方的名片。哇噻！原来是目标公司市场部经理，年轻、有气质，一双水汪汪的大眼睛里透出几分脱俗的清纯……（老编怒曰：万精油，你小子干嘛！我叫你到北京做专访，你却无礼乱来！！！）……君子好逑，君子好逑。咳、咳、咳，各位读者大人，在下万精油，现正在北京目标公司现场，就《铁甲风暴》采访该公司总经理兼主程序员张淳先生。

万精油：张淳，首先我代蜡笔小生向你问好：“你好，久仰大名，如名贯耳，今日得与君一会，真乃我三生有幸呀！”接下来，才是我们这些非蜡笔那类人的，包括广大玩家的问候：“感谢目标为1998年带来的第一个即时战略游戏就这么不错，

开了个好头，谢谢你们了！”

张　淳：不敢当，只是我们制作的游戏还行，不过是碰巧拿了个1998年第一个即时战略游戏罢了。

万精油：请问你们公司的名称定为“目标”是有什么特殊的意义吗？

张　淳：哦，其实不是你想的那样，恐怕我说明之后，你会笑的。因为当时定公司名称时，只有我们几个程序员，那么我们想来想去都想不出什么好听一点的，最后只好用了一个我们程序员最熟悉的英文单词来作公司名字——Object（目标软件公司），这个单词在程序里面是指对象。开发《铁甲风暴》的小组就是——OverMax（奥世工作室），译音为奥世。另一个开发益智类软件的小组则是来源于另一个程序中的单词——Tree（目标树工作室），指一个结构化的东西，所以这个小组就叫ObjectTree——目标树。当我们把这些英文用音译或直译出来后，感觉中文意境不错，大家都很满意，名字也就这样定下来了！

万精油：就这么简单？那么你能向广大玩家自我介绍一下自己吗？

张　淳：我？我有什么好介绍的。1992年我毕业于哈尔滨工业大学计算机系，在智冠科技呆了十个月后创办了目标软件公司，开始了我最热爱的游戏制作工作。如果按这个时间推算的话，我应该是国内最早开始制作的人，毕竟在1992、1993年那个时候，很多人可能连电脑游戏是什么都不知道。那时候，我们就已经开始替国外的游戏公司制作一些游戏了，曾经有一个游戏还在1996年被美国游戏业界的权威杂志《PC GAMER》高评82分。其实，我的个人经历是很平凡的，只是开始制作游戏的时间很早罢了。

万精油：这么说，《铁甲风暴》已经不能算是目标制作的第一个电脑游戏了？

张　淳：没错，但它是我们的第一个即时战略类游戏。我们曾经替国外公司做了不少的游戏，其中有《Hvooves of THONDer》，也就是那个被《PC GAMER》高评82分的游戏，1996年还被智冠公司汉化发行。最重要的是我们制作这个游戏的过程中，为现在我们制作每一个游戏的图形库打下牢实的基础。

万精油：所以说，目标的《铁甲风暴》在短短的时间就能能得到玩家的肯定！

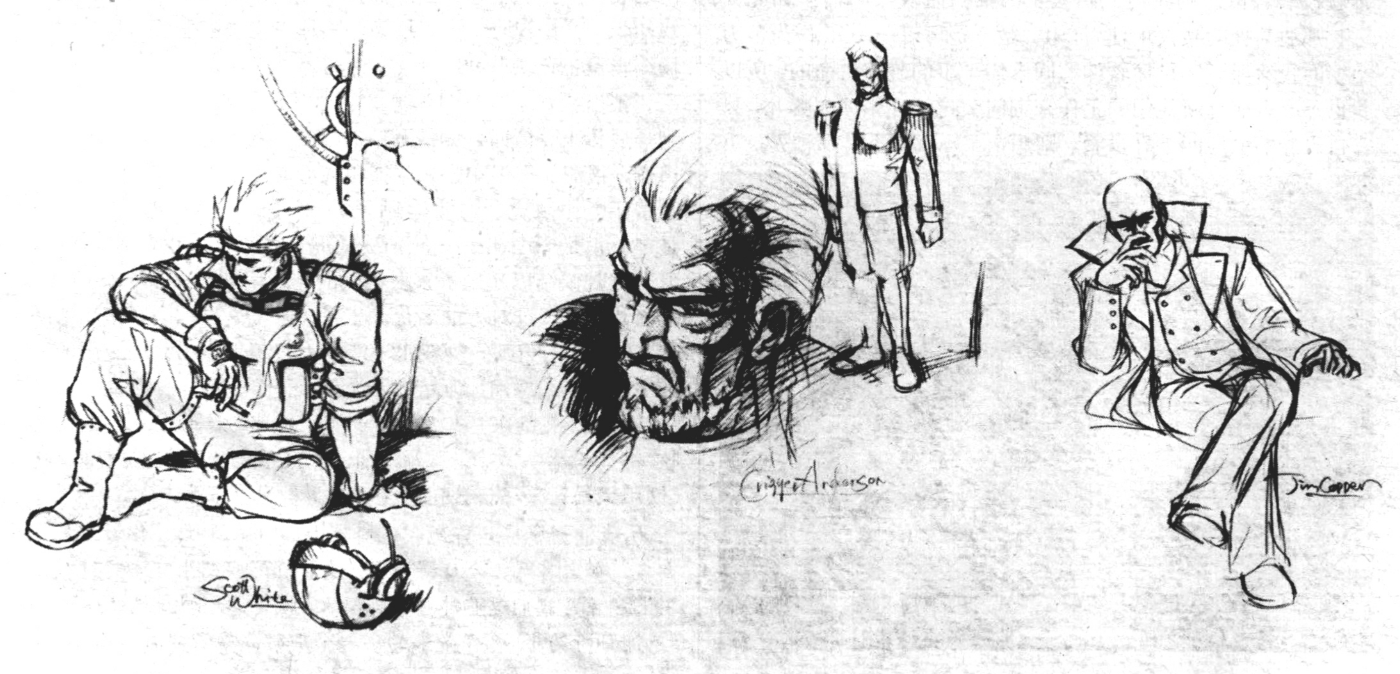
张　淳：哪里，万精油你太客气了。尽管《铁甲风暴》花了20个月的时间去制作，并投入资金近两百万人民币，但是取得这点成绩还远远不够，还无法回报国内那么多长久支持和关心国产游戏软件事业发展的热心玩家。《铁甲风暴》上市不到两周的时间，我们就收到很多玩家的来信，从他们热情洋溢的字里行间中散发出的那股执着，是我们永远无法回报的。《铁甲风暴》取得的每一份业绩都与这些玩家的关心和支持分不开。

万精油：那倒也是，国产游戏软件事业的发展与每一位玩家都息息相关。对了，张淳，我发现目标公司员工都很年轻、平均年龄不超过25岁，却能取得这样的成绩，真是难能可贵。

张　淳：是的，正如你所见的那样，目标人都很年轻，整个游戏业界不也很年轻吗？我们公司运用人才时首要的条件就是他是否对电脑游戏充满热情！大家熟悉的Blizzard公司就是依靠这样的用人原则才会制作出《魔兽争霸》系列、《暗黑破坏神》这样的经典游戏来。能对电脑游戏充满热情的多数是年轻人，而我们公司就是由这样一群年轻并且对制作电脑游戏充满热情的开发人员组成，每一个目标人都把电脑游戏当成了生命的一部份，你可以不让我们吃饭，但不能让我们不玩游戏！

万精油：哈……该！由这样一群对电脑游戏有着执着追求的人来制作《铁甲风暴》，就应该成为今天国产游戏的精品，该在E3大展上让老外刮目相看！

张　淳：你一提E3倒让我想起，当我带着《铁甲风暴》去E3大展现场时，总有不少国外媒体的记者与国外游戏制作公司的人来盘问我“这个游戏真的是你们中国人的作品吗？我可以与你打赌，这个游戏里一定有外国员工的功劳，至少你们也是得到了国际公司的技术支持！”。听着这些话，虽然从侧面可

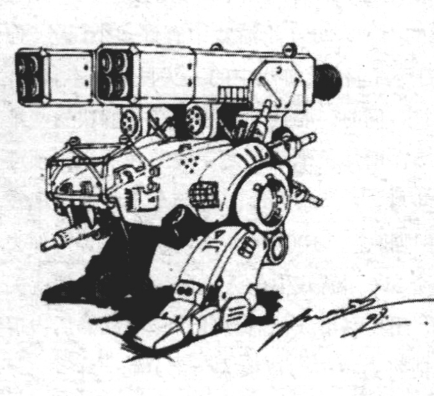


以看出《铁甲风暴》是制作成功的产品，但是我只觉得更多的是对中国人的污辱。

万精油：大刀向鬼子们头上砍去（看我十级“伏魔刀法”的厉害）！既然这样，你为什么还是先放弃了国外的市场，而回到国内发行。

张　淳：谁说的！欧美是一个已经成熟的电脑游戏消费市场，谁都不会放弃的，《铁甲风暴》正式版在国内上市一个月后，紧接着就会由美国几家大型的出版商将其推入欧美市场。毕竟，我们中国人的游戏干嘛要让老外先玩？！而让中国人自己去等，说不定最先等到却是极具讽刺的盗版。我，作为一个中国人，目标，作为一家中国电脑游戏制作公司，是绝不会让这样的事发生自己身上的。

万精油：这次《铁甲风暴》的发行期紧挨着Blizzard的《星际争霸》全球同步上市日期，那么作为同样的即时战略游戏，《铁甲风暴》的发行会不会受到《星际争霸》的影响？



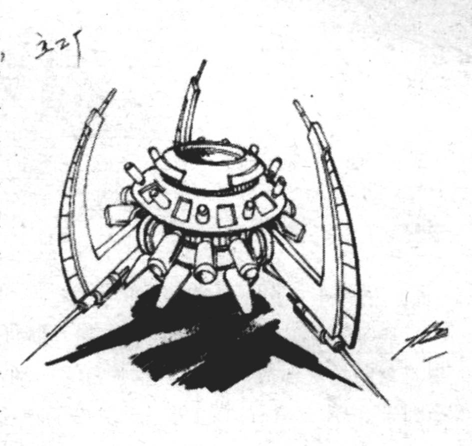
张　淳：我想不会有太大的影响。首先，《铁甲风暴》先于《星际争霸》发行，再加之我们将正版游戏的价格定位到更体贴玩家的水平。这是我们中国人自己的市场，我们对构成这个市场的玩家有着十足的信心，而这一切已经得到了初步的证实——在国产的精品游戏面前，任何舶来品都不得不让步。你不认为《铁甲风暴》本身就是一个制作得不错的国产即时战略游戏吗？所以对于《铁甲风暴》与《星际争霸》谁会受谁的影响，你应该用这个问题去问Blizzard。

万精油：《铁甲风暴》作为你们第一个即时战略游戏，能取得成功，可见你们平时为此负出了很大的工作量。那么，你们在开发这个游戏的时候有没有遇到技术上的问题？

张　淳：技术上的问题？这个游戏对我们来说没有什么技术上的问题，毕竟我们已经有6年的开发经验了，并且也都一直为开发即时战略游戏打基础，这才使得我们今天开发起来不会有什么难点。并且，我们的程序员都很不错，对新技术、新知识的掌握与吸引都很快很强。你知道只要是在Windows95上开发游戏就会用到微软的DirectDraw，毕竟在Windows95中实现直接写屏、直接操纵显示卡硬件的也只有它了。我们只用了很短的时间就摆平了DirectDraw技术，以及一些图形引擎技巧。

万精油：这也造成《铁甲风暴》仅支持Windows95，是吗？

张　淳：是的。但是在游戏制作的初期，我们原本考虑将游戏环境定位到Windows3.1，可是电脑的更新速度实在太快，我们不得不把程序的开发平台重新定到Windows95下。而实际上，我们也只需再改一改就能让《铁甲风暴》在Windows3.1下跑起来。



万精油：那么你们有没有考虑过发布一些Patch，使得用Windows3.1的用户也能玩《铁甲风暴》？

张　淳：当然，任何一个游戏都不可能一次性做得完美，就连Blizzard的《暗黑破坏神》不是也有几个Patch吗？所以，《铁甲风暴》也会存在着这样或那样的一些小Bug，而我们会通过各种不同的渠道，如即将开通的主页http://www.overmax.com等主动的服务方式给我们的用户即时快捷地送去Patch。但是，由于现阶段还停留在Windows3.1的玩家几乎已经少得可怜，所以我们不打算发布追加Windows3.1运行平台的功能到Patch里。

万精油：请问《铁甲风暴》的开发语言是用的什么？

张　淳：用的是Visual C和汇编，但如果既能用Visual C又能用汇编解决时，则尽量使用Visual C。在处理图形引擎时，我则多用汇编，毕竟汇编效率高，能有效地使我的程序最优化。其实，《铁甲风暴》中能使用到汇编的也只有一小部份，主要用于提高图形低层的运算速度和处理上。

万精油：张淳，十分感谢你这次能接受我们的专访，让玩家们了解到不少有关《铁甲风暴》制作者的事。我们与广大玩家一样，期待着目标下一个精品游戏的诞生。最后，能不能请你向玩家们介绍目标的下一个游戏来作为本文的收尾？

张　淳：《新世纪帝国》，这是采用3D技术，结合RPG和SLG要素的游戏，有三方势力可选，神器、魔法、权力、贪欲……都会出现在游戏。特别是为了迎合女性玩家的口味，主角中煞费苦心地设置了一位娇小、漂亮的女王。至于游戏的具体情节，现在还需暂时保密。■



辐射2——重返天穹

新一代的PRG游戏

□罗亿　编译

很多喜爱RPG的朋友可能前一段时间才玩完了《辐射》(Fallout)吧，这个游戏在许多方面都取得了重要的成功，为由刀剑和魔法组成的RPG游戏带来了新颖的改变。由于游戏受到了好评，Interplay又全力制作了游戏的续集《辐射2——重返天穹》(Fallout 2——Back to the Vault)，续集保持了上一代的特色，并增入一些新特性，下面就让我们来听游戏制作人Eric DeMilt和Feargus Urquhart谈谈续集又有些什么新的增新吧。

记者： 请问《辐射2》和前作的区别来自什么地方?

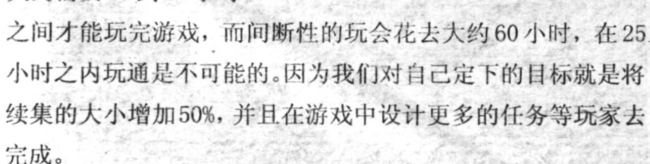
Feargus： 首先，我们重新绘制了游戏中的地图，使得重新返回某个地方在这个游戏中成为可能，这样就能够方便玩家回到游戏中曾到过的地方。这主要是针对玩家对《辐射》的评论中说到游戏不能返回所经过的地点，使得游戏的自由性太差，而现在人们可以随时到任何地方去，并且他们还能够对所要去的地方做出计划。当然，这仅仅是部分的新特性，在游戏发布后我们仍会制作补丁程序加入新东西吸引大家，就像《横扫千军》一样。

记者： 这是个好主意，玩家都喜欢有新的东西加入到游戏中。

Feargus： 唔，是的。这会使游戏始终都有吸引力。

Eric： 它们其中的某些部分会让人惊喜的，我们想让这种刺激在游戏中保持下去。

Feargus： 通过局域网和Internet，创建新东西的可能性大大增加了。另外一个针对《辐射》的评论是它不太大。玩家可以在很短的时间内打通关，但现在如果你很投入的话，大约需要25到30小时之间才能玩完游戏，而间断性的玩会花去大约60小时，在25小时之内玩通是不可能的。因为我们对自己定下的目标就是将续集的大小增加50%，并且在游戏中设计更多的任务等玩家去完成。



记者： 那么您所说的“辐射2”的规模增加了50%是指那些方面的呢?是同更多的人交谈、寻找更多的物品、同更多的敌人作战;还是有更大更复杂的故事去发掘。请你谈详细一些，好吗?

Feargus： 我想，我的意思是说在《辐射》中故事性和对话得到了协调，因为PRG游戏中绝大多数的故事情节都是通过对话发展下去的。游戏中的对话内容将非常庞大，并且是多线式。这些对话取决于玩家在游戏世界中的行为和他所发现的物品，因此使得对话相当复杂。而我们在这上面花费了大量的时间，使玩家不至于将50%或者更多的时间花在对话上。

Eric： 这个游戏的不同之处在于游戏中有许多小任务，你不得不去获得Lotto的碎片，消灭游戏中的大头目和军事基地，这些都是决定性的事情。同时，要找到大头目必须解决一些难题，并偷取一串项链。在增加关卡后，要完成游戏玩家必须遵循游戏中安排的一些步骤，所以原来预计的25个小时通关现在至少得40个小时，并且将会有100%的新增随机事件等待你去完成。现在我找到一个NPC（游戏中的人物配角）并和他就关于这个世界进行交谈，让我办事或他看到我有这件武器后告诉我将怎样，这样的事情将会占据游戏很大一部分。

Feargus： 我们还使这次游戏内容更有深度。在《辐射》中你只能扮演一个好人，而第二集中你还能向坏蛋的方向发展。我们为做好人和坏人创建了平行的发展道路，一切都取决于你的选择。下面是一个例子：在游戏中有一个小孩的狗不见了，同他交谈后你可以帮忙找回他的狗，或者对他说：“别烦我，自己看着办吧。”就时小孩就会跑掉了，而等你再找到小孩和狗时就会发现他们都死了。

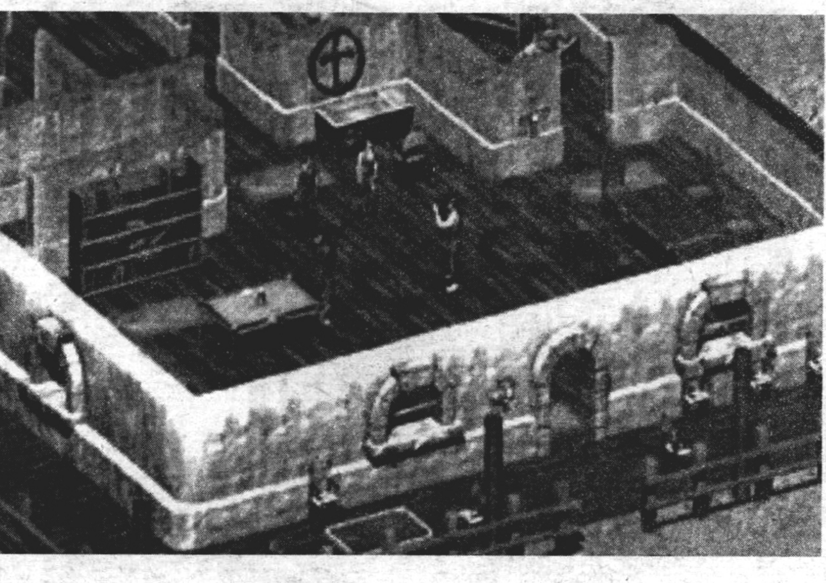
但是，我们在游戏中还加入了一个称为“道德”的功能。因此，如果玩家救出了那条狗就会得到正面的道德值；反之，如果让狗死掉了，就会得到负面的道德值。当然并不是说你获得了负面的道德值就会对你造成伤害，事实上正面或者负面的“道德”将使游戏中的NPC对你的态度产生变化。如果你来到一个村庄而你有500点的负面道德值，人们将会远远地避开你，他们觉得你是一个不正常的疯子（笑）。



信息呢？

Feargus：这道不是，我所说的例子仅仅代表了游戏中一个简单的模式，不论你是好人或坏人。在游戏中村庄里的人们会自动检测到道德值，当然，一个有着负面道德值的你将对于游戏中的坏人来说是同类，因此那些坏人将会对你更热情。

Eric：就是说如果一个坏蛋来到城市中的黑暗角落，他将会得到所要想得到的信息。而如果他来到教堂等圣洁的地方，没有人会同他交谈。



IGN：这真有趣，因为许多玩家总喜欢扮演坏人一方，就像牛蛙的《地下城守护者》，这个扮演反面角色的游戏吸引了众多玩家。

Eric：不错，因为它给了玩家一个在道德上的选择："天哪，我使那个孩子死掉了！"OK，虽然这仅仅是个游戏，但是重点在于这使得有人准备重玩游戏。

记者：瞧，我从头到尾都是扮演坏人来进行游戏的，我的确是坏透了，如果我按照正面的"道德"来玩，我能够看到不同的故事，获得更多的信息或者不同的结局吗？游戏是不是多结局的？

Feargus：游戏只有一个结局，因此如果你选择了做一个坏蛋，在你拯救了城市后你仍然得是一个坏人。游戏中你的任务也是相同的。然而，游戏在结尾的时候所做的叙述会对你在游戏中的所作所为作出反应。因此在结尾，你将会看到一个卷轴来说明由于你的行为而产生的事件。如果你是一个好人那么你将成为一个幸福的矿工，如果你是一个坏人你将被送到矿井下并死在那里。从本质上看，你同样玩完了游戏，不过你将会看到你的行为带来的后果。

Eric：对于创建两个结局的构想，你知道，一个游戏中有两个不同的经历是不现实的，这样会使游戏成为两个不同的游戏，你希望看到的是两个浅薄的结局还是一个震撼人心的结局呢。

Feargus：如果你想要看到坏人的结局，那你在游戏中可以不必在乎怎样做、将干掉谁、偷取的是什么。但是如果我是一个好人，这个意义就很重要了。

记者：怎样使得道德在二代中的作用比前作更重要呢？

Feargus：许多，它将对人物的能力造成直接的影响。当你获得不同级别的道德值时，你的能力也将有所变化。

Eric：而且，你还将获得额外的好处。

Feargus：可以作不同的事情。

记者：这有点像经验值哟？

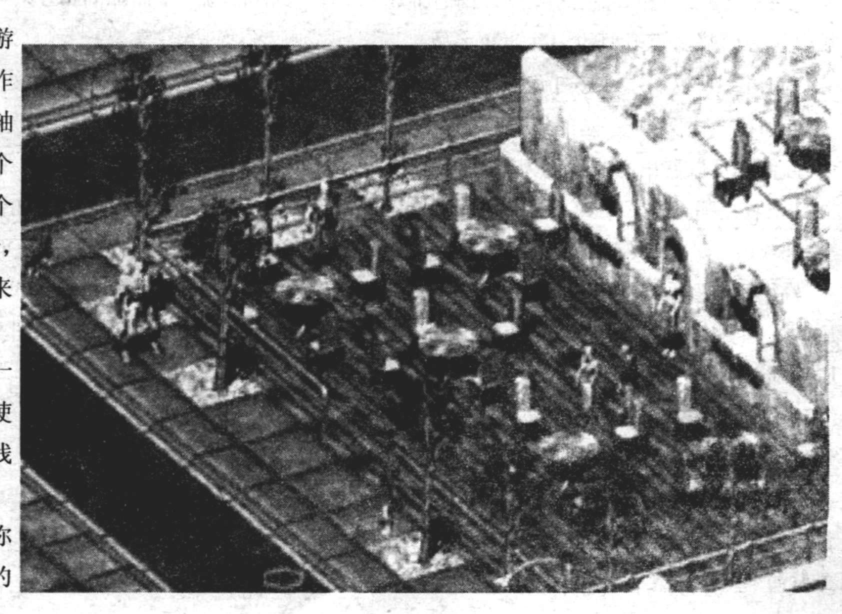
Feargus：某些方面来说是有点像经验值。但是，它就是"道德"，这也许是解释它的最好方法（笑）。

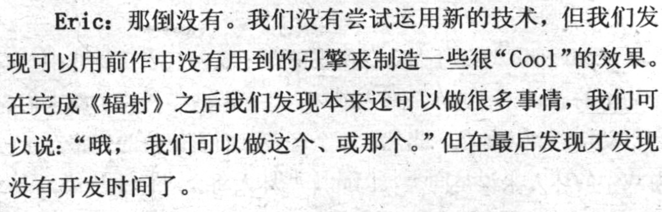
Eric：这是一个单独的系统，在一代中就是这样了，不过现在它更为精细。一代中你可能想："哇，我是一个杀死小孩的凶手、无赖。"但你并不知道你丢掉了什么。但在二代中我们想使这种情况变得更明了、更有价值。如果你是好人，你将会获得某些技巧。当然反之亦然，如果你是一个混球，你也会获得等值的技巧。

Feargus：它们都有正面的作用使你可以将人物朝特定的方向发展下去。

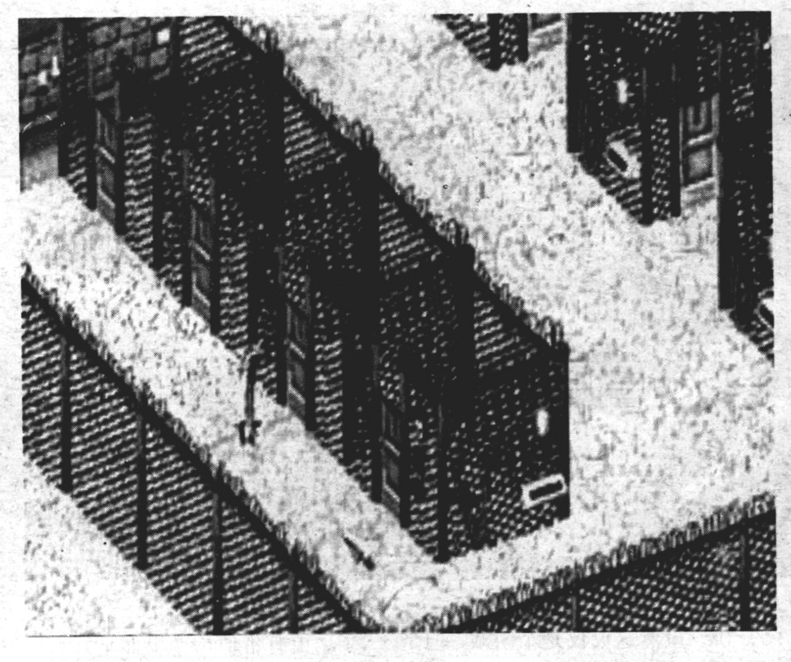
记者：还有什么使《辐射2》不同于《辐射》，并使它更好？

Feargus：我想是这次至少在开发过程中，我们更加仔细地





对待像"道德"、人物发展、个人与城市的信誉等问题。并在人物对话中加以考虑这些问题，这是我们在《辐射》中没有做到的。我们不得不努力使制作趋于完善，所以，这次的制作相当出色，用户将有全新的不同感受。另一变化是玩家要求新的和更好的徒手战斗系统，他们想用拳打脚踢来代替枪战，所以我们开发了全新的系统来满足他们的要求。新游戏中有一辆轿车，玩家可用来高速穿越陆地，也可用来躲开溃散的敌人。



记者：在RPG里拥有一辆汽车是不是让人很奇怪？

Feargus：嗯，在许多RPG游戏中，玩家能走回曾经探索过的地方，但在巨大的游戏世界中来回走那么远的距离让人觉得很烦火。

Eric：所以你不会不喜欢开着汽车在城市之间行驶。

记者：哪一种汽车？

Feargus：一种叫57Chevy的可活动型汽车，我们为它安装了金属顶棚。

记者：是你最喜欢的车型吗？

Feargus：是的，它在《辐射》中的外表是很像火箭，车型非常前卫，开始设计时我们选用的是60年代的车型外观，然后用的是Mad Max……

Eric：但它和外观并不相符。

Feargus：是的，它的类型和我们游戏中风格不相符，游戏中的一切都是模拟型的，并非数字型。

记者：所以Jetta不可能在你的游戏中运行。

Eric（大笑）：是的，一匹战马，或一辆大卡车才可以运行。但你可以看出游戏我们为游戏想出了许多许多的新点子。

记者：那么一代中的Vault Dweller仍是主角吗？

Eric：实际上是Vault Dweller的后代，在《辐射》中玩家最后会到达一处废墟。《辐射2》的故事发生在前作的50年后，Choose One是这个游戏中的新主人公。游戏开始时有一个原始部落，他们崇拜科技。当庄稼收成下降时，他们拜读《圣经》以寻求解决之道。为解决这个问题，他们派人即Choose One到Vault中去。整个故事听起来有点像宗教神话。

记者：很明显，《辐射2》不是《Unreal》或《Quake 2》，但仍有很大空间在第一人称的基础上来提高改进。你增加了一些新的效果，或是提高了《辐射2》中的技术没有？

Eric：那倒没有。我们没有尝试运用新的技术，但我们发现可以用前作中没有用到的引擎来制造一些很"Cool"的效果。在完成《辐射》之后我们发现本来还可以做很多事情，我们可以说："哦，我们可以做这个、或那个。"但在最后发现才发现没有开发时间了。

记者：你们发现了什么东西？

Feargus：这和我们如何把图形安装在栅格基础上的地图有关。所以，我们提供一个全面的3D World的说明，目的是想让次游戏看起不像栅格基础上的游戏。我们所做的其他更改和技术相关不大，但战斗AI全部更改了，游戏中的对物变得更加聪明，所以许多人会觉得游戏会很难玩。

记者：人们对多人战斗批评很多，你们打算如何改进并提高呢？

Eric：这是因为在以往的这类游戏中无论是10个人还是1个人，都意识到他人的存在而协手合作。还有一些平衡问题如射击问题等，一旦你拥有强大的武装力量，你将不可阻挡，可以打败任何人和生物。所以，我们开发了多人战斗来平衡NPC的作用，一旦战争开始你就可以变为超级阻击手（我也会的），而你的NPC杀手也将配合你打败对手，他们配有不同的盔甲和武器。

Feargus：对，在以前NPC不能被很好地控制去做某些事情，所以这次我们增加了另外一些功能。你可控制他们去做某些事，在战斗中扮演不同角色。战斗中他们可以躲在你的身后，也可站在主角旁边，或被派去对付不同的敌人。总之，它们不仅仅是配角，而是主角。而且NPC也有各种各样的的任务角色，使你在玩游戏时如同身临其境。

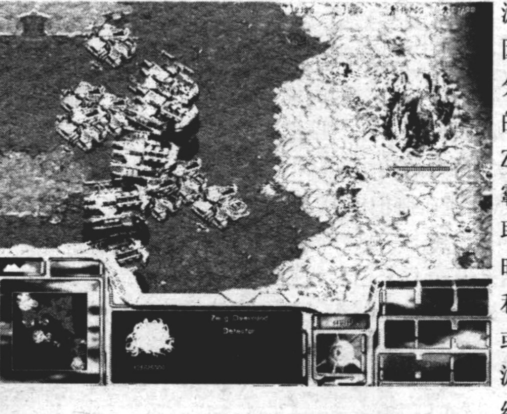
记者：非常感谢你们接受采访，祝你们好运！

游戏评论



文/无言

一直以来，就想谈谈自己对《星际争霸》这个游戏的看法，更广泛地与朋友们一起讨论，是本文最终的目的。但在把自己的看法倾吐出来之前，还想做些简短的说明：我觉得要想全面、客观而又有些深度地对《星际争霸》作个评价，并不是件容易的事。因为，玩家们（包括笔者在内）对这个游戏的期望都太高，而它的名气又太大——或者说，BLIZZARD对此款游戏的宣传作足了工夫，因此尚未面世，《星际争霸》就俨然已经成为98年全球最受期待的PC GAME巨作之一。这不可避免地会影响到我们对它做出评论：一方面，相信大多数人都已经在意识中（不管你是否承认）形成了印象“《星际争霸》一定是个很好的游戏”；另一方面，过高的期望值必然带来不同程度的失望。因此，笔者在就这个游戏作出自己的评价时，将会尽量地从“中立”的角度来看待这个游戏；或者说，我会把它当成是一个“从未见过和听说过”的游戏，来开启我们评价的目光——虽然，这并非易事，但我将尽力。



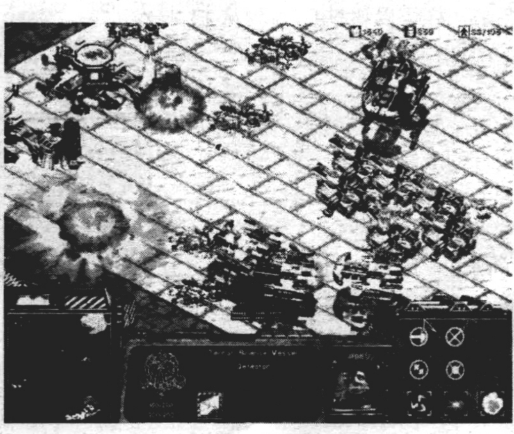
概括地来讲《星际争霸》是个相当矛盾的说法：它既让我颇为失望，但同时又可以说它的确是个超一流优秀的游戏。就游戏本身的质量来看，《星际争霸》毫无疑问是极其出色的——虽然有几个明显的小毛病，这个后面会讲到——而且成功地实现了BLIZZARD当初向玩家公布的决大部分承诺；但是，它在游戏的架构上并无实质性的创新，袭承了从《命令与征服》和《魔兽争霸2》开始一脉相承的游戏模式“采集——建造——战斗”，在即时战略游戏多到令人反感的今天，确使笔者感到失望。

多人对战

在今天，多人对战的重要性不言而喻，它是即时战略游戏真正的灵魂，因此笔者把这一部分放到了单人模式的前面。在BLIZZARD设计《星际争霸》时，就已经吸取了很多以前的即时战略游戏的经验和教训，力图避开或尽量减少这一类游戏本身的某些症结所在，那么BLIZZARD是否成功了呢？

闪电战和单一人海战还在吗？

早在BLIZZARD向外宣布《星际争霸》的开发计划时，就郑重声明：在《星际争霸》中将杜绝“闪电战”和“人海战术”这两个即时战略游戏的顽症。我们知道，在以往的即时战略游戏中，高手们的对决往往都是在10分钟以内便告结束，因为如果一方以最快速度造出部队展开进攻，则另一方毫无选择，唯有采用同样战术，否则必定以失败告终。除非是大家事先约定在一定时间内不准发动战争，否则游戏不可能出现持久战的情况，无论游戏的部队兵种如何多姿多彩，玩家都无缘使出。闪电战使得对战流于枯燥和乏味，游戏的进行方式越来越固定化，从这个意义上说，闪电战是即时战略游戏最大的缺陷，而且按照现在的这种模式发展下去，只要是即时战略游戏，那它就无法避免这一尴尬。



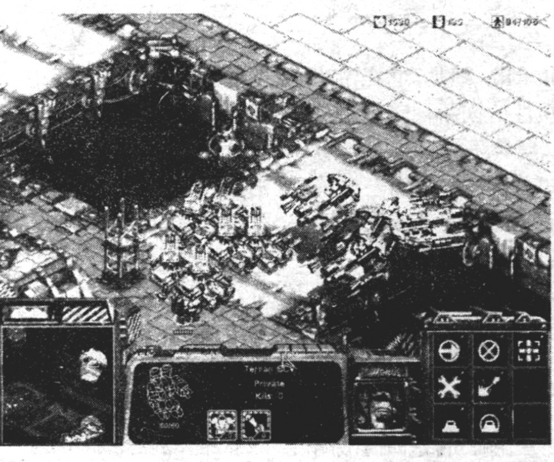
单一人海战指的是玩家能够在游戏中找到一个最实用的兵种，然后一口气造上一大堆，再向敌人冲过去，并迅速取得决定性的胜利。比如，《RA》中的双管坦克和《魔兽争霸2》中的圣骑士和双头巨魔就属于这种类型。在后来的《帝国时代》中这种情况好了一些，但是到《横扫千军》时又出现了，游戏中的战斗机威力太强，又海陆空通吃，谁还愿意去造那些无法抵抗的部队呢？和闪电战一样，这种单一的部队趋向也使得游戏的进行方式越来越单调无趣，从而成为即时战略的又一尴尬。

BLIZZARD在公布《星际争霸》的开发计划时还指出，在《星际争霸》中将不会出现闪电战和单一部队。从笔者的反复实践看来，他们基本实现了后者，而对于闪电战，《星际争霸》仍然是无法避免的。■

■

应该说，对于闪电战，开发小组还是采取了一些措施的。

首先，你是否觉得游戏中资源开采的速度很慢呢？因为一个工人一次只能带回8份水晶或天燃气，这在一定程度上延缓了游戏的发展速度，使时间相对延长——但可惜这只是个表象。“闪电”是相对的意思，谁先造出初级部队还是可以立即冲过去。



其次，《星际争霸》中进行对战时敌我双方的位置基本是随机的——当然，还是会在资源的旁边，但至少不会像《RA》中那样，敌人基地的位置几乎可以猜中90%以上，以至于部队向上冲一冲一个准。基地位置的随机性使得采用闪电战有了更大的冒险性。如果较长时间内还没有找到敌人，那么基本上你的发展速度就会落后于对方，可是老练的玩家在很早的时候就能把对手的大概位置探出来。

第三，《星际争霸》中一次最多只能选择12支队伍，这也是制作组故意设计的，为的是不至于一下子有太多的人冲上去。可惜在闪电战中，往往是仅仅有4、5个部队就已经开始往上冲了。而且如果真的人数太多（这种情况通常出现在虫族身上），玩家还是一样可以通过编组来让更多的部队一次冲上去。

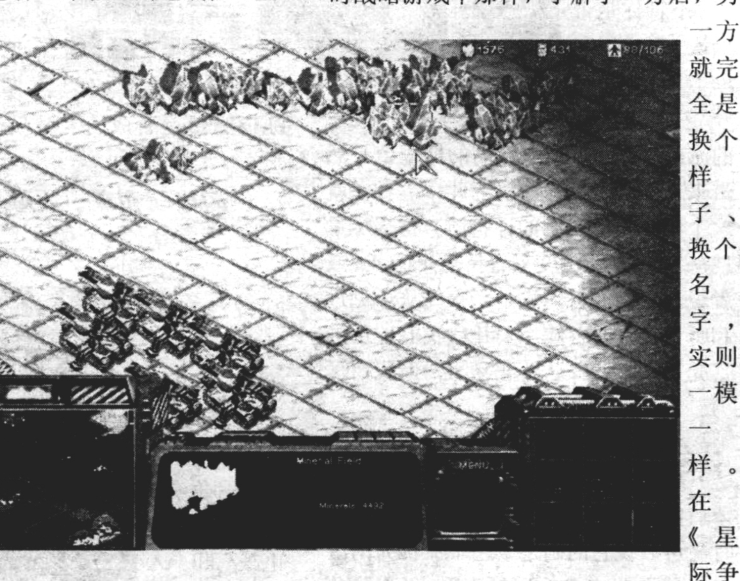
根据笔者实际的经历，目前在战网（BATTLE.NET）上最流行的战法还是闪电战。在吃过几次苦头后，你自己也会很快加入“闪电一族”，并且可以迅速达到和大多数玩家相近的水准。因为就闪电战本身而言，修建的次序几乎已经固定，几乎只有一种建造顺序可以使你最快得到5、6支初级部队。由于这个原因，在战网上有一大堆水平相当接近的玩家（顺便惭愧地提一句，笔者自己也是其中之一），特别高和特别差的都不多。当然，这是仅仅就游戏没有任何限制的情况而言，一旦进入持久的战斗，则个人的水平相差就很大了。这使得这种战法就像流行感冒一样迅速蔓延。有时为了更有趣，玩家们会相互约定多少时间内不准进攻，这也是没有办法中的办法。

正常而并非人为的持久战只能在一种情况下出现：就是两个水准在伯仲之间的玩家对决。这是由于：在双方不停地造士兵的过程中谁也无法一举消灭对方，而且资金还在不断地积累，使得他们有足够的赢余来建造更高级的建筑和部队。一旦较高一级的部队出现，则闪电战就正式宣告失败。因为像人类这样的种族如果防守阵势一旦形成，即使投资比它大得多的初级部队群冲到它们面前仍然只能在血泊中倒下。现在就看个人的功力了吧！但这种情况极少出现。笔者这么几个月来也只遇到过两次。从总体上来说，闪电战在《星际争霸》中不可避免，而且笔者个人认为，只要即时战略游戏这种模式不从根本上改变，就永远不可避免。这是使我失望的地方。

另一方面，《星际争霸》中玩家无须选择某种单一的部队大量制造。除了闪电战中的那种仅用初级部队摧毁对方的无聊方法外，玩家最少需要两种部队进行配合才能成为较强大的攻击力量。随便举几个强有力的攻击组合：使用异形族，如果有足够的钱，6、7个航空母舰（强大的主攻部队。当然是升了级的哦！）加上两个隐形侦察机（用来侦察敌人的隐形部队）、两个仲裁者（使航空母舰隐形，主要是防止被人类的鬼锁定）就是支相当可怕的力量。另一种稍微便宜一点的实用组合：6、7个ARCHON加上两架隐形侦察机。使用虫族的话，一群守护者后面跟飞龙、自杀飞机和领主，无论攻、防都相当强大。人类则可以更经济实惠：超强坦克、装甲机器人、两艘科技船跟上几个具有锁定能力的鬼。这些攻击组合都威力巨大，而且针对了敌人的各种情况，但是他们都需要各兵种的配合、协调。只要不是闪电战，那么玩家就必须考虑各个方面的情况，有侧重地发展出几个兵种来。这是《星际争霸》成功的地方。

各具特色的三个种族

我相信《星际争霸》的制作人员将相当大的精力都花在了测试和调整三个种族之间的平衡性上，但这是值得的。《星际争霸》中最闪光之处，就是在于其完全不同的三个种族。即使你已经精通了一个种族，如果要使用另外的种族还是得从头学起。玩家再不会如以前的即时战略游戏中那样，了解了一方后，另一方就完全是换个样子、换个名字，实则一模一样。



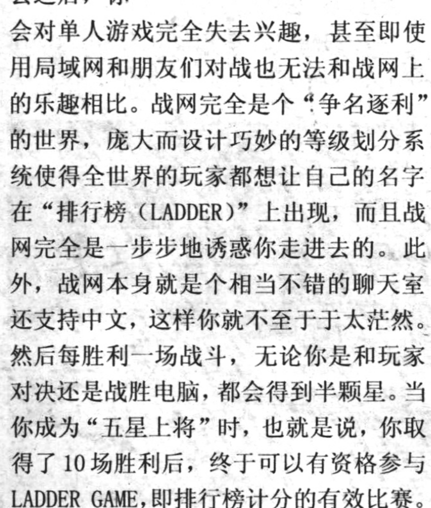
在《星际争霸》中，你几乎找不到三个种族之间的部队、建筑之间有什么对应的关系——除了工人之外，甚至三个种族之间的发展、修建的特点、限制也各不相同。但

三方的平衡性的确做得很好，想想都觉得很不容易。这的确是BLIZZARD的一次极有意义的尝试。或许，各显神通的三个种族正是笔者现在还在继续沉迷《星际争霸》最主要的原因之一。

醇酒般的游戏
——越到后来越有味

《星际争霸》这个游戏的规模极其庞大，每个种族都有相当多的特殊本领，通常在对战中玩家都不能全部使用到它们。一旦进入持久战，你会发现游戏的变化无穷，各兵种之间相生相克，恰当地运用各兵种的特殊本领可达到的效果又岂止是事办功倍？在不断的战斗中，你总能有新的发现，你常常会叫到"哦，原来这个东西这么用是这么爽的啊！"与《RA》的那种越到后来越感到没意思相比，《星际争霸》就像一杯古老的醇酒，越品越有滋味。

战网的故事



实事求是地说，由于战网对于玩家资格的严格限制，国内的玩家中能上去玩《星际争霸》的人实在是很少。但是一旦你能上去之后，你会对单人游戏完全失去兴趣，甚至即使用局域网和朋友们对战也无法和战网上的乐趣相比。战网完全是个"争名逐利"的世界，庞大而设计巧妙的等级划分系统使得全世界的玩家都想让自己的名字在"排行榜（LADDER）"上出现，而且战网完全是一步步地诱惑你走进去的。此外，战网本身就是个相当不错的聊天室还支持中文，这样你就不至于于太茫然。然后每胜利一场战斗，无论你是和玩家对决还是战胜电脑，都会得到半颗星。当你成为"五星上将"时，也就是说，你取得了10场胜利后，终于可以有资格参与LADDER GAME，即排行榜计分的有效比赛。为了取得这一资格，很多玩家都无聊地几个人联合起来打电脑，却仍然感到这样比在局域网上和朋友联线好玩得多。

战网的另一个魅力在于，《星际争霸》中的联线模式实在是太丰富了。除了大家以前都常用的各顾各乱战、联合对电脑和结盟战斗以外，突然死亡、夺旗模式和组队模式都是更有魅力的战斗方式。其中，组队模式是BLIZZARD前所未有的大胆尝试。你和盟友一起来控制一个基地和部队，你们俩是完全平等的，你可以让工人去采矿，他却能让它停下来去探路，你们共用采集的资源，一起控制部队……是不是很乱？这种方式看起来更像是玩友们在平时聊天里开玩笑的想象，可BLIZZARD就是把它做出来了。有时候你的盟友会把你气得七窍生烟，但过后又觉得这样非常新鲜刺激，这样的混乱指挥本身就要两人的沟通和配合，比自己单独控制更加紧张。无论你怎么看它，笔者觉得组队模式非常好玩。也许这就够了。

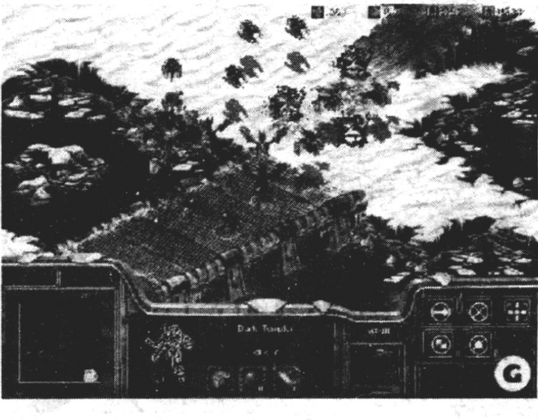
除此之外，笔者还喜欢在一场大战结束之后，和惺惺相惜的对手一起热烈讨论战斗中的得失和看法，这远比不着边际的聊天更令我着迷。当然，说到聊天，还可以告诉大家一个卑鄙的取胜之道。如果对手的水准和你差不多的话，让一个朋友在旁边不停地打字和他聊天，其实你却默不作声地悄悄发展，通常他都会很高兴回答你的话，这样等你的部队冲到他基地面前的时候……

战网和《星际争霸》已经完全结合在一起。有了她，《星际争霸》就成为了一个社会。从这个意义上讲，《星际争霸》的多人对战模式是极其成功了。

单人游戏模式

虽然笔者感到很遗憾，但还是不得不承认，大多数的朋友们还无法进行连网对战。所以还是谈谈这款游戏的单人模式吧。

《星际争霸》的单人模式相当的长，提供了30个风格各异的任务关卡，并为每个种族提供了10关左右的任务，还用精心构思的剧情把他们按照一定顺序串接起来，这种模式颇为新颖。你当然可以自由地选择任一个种族来开始任务，不过这样的话，在难度上就并非循序渐进，另外故事情节也不能串接起来了，但玩家却是有了更大的自主性。其实这种形式的可贵之处在于：它避免了以往即时战略游戏中各方单人模式的重复性，你完成了一方的任务后，另一方的任务依然是完全相同的训练、采集和升级程序，毫无新意。当然，作为一个即时战略游戏，《星际争霸》中不可避免地仍然是"采集——建造——训练——战斗"这样的模式，但制作者煞废心机地在各关任务中穿插了不少情节和变化，尽量使每关更有趣；而且有几关还是颇有新意的。总的来说，除了那几个没有基地，仅有几支部队在敌人基地里寻找某一目标的关以外，单人任务中的关卡设计是成功的。



玩家还可以和电脑进行模拟联线的演习。《星际争霸》中的AI是笔者见过的即时战略游戏中最好的——当然，作弊也是不可避免的。游戏中的作弊是指：电脑完全知道你在做什么，她似乎对你的情况一清二楚，她的基地建造和部队训练一定是针对玩家的策略的；而且完全不用探路就能知道你在什么位置，还知道你的防守薄弱之处。不过和以前的同类游戏相比，这样的作弊已经算相当公平的了。至少，电脑没有比你造得更快——如果你认为电脑在建造速度上也作了弊的话，那么笔者认为更大的可能性是你自己的动作还不够快。其实在一对一的情况下，电脑的闪电战是斗不过人的。说《星际争霸》的AI不错，理由如下：一、游戏中的行走算法非常好，即使框住一大堆部队直接在小地图上派到相隔很远的地方，也不会出现堵塞或找不到路的情况，也不会有部队中的某一员掉队，卡死在什么地方。二、电脑的进攻并无固定路线和模式，它会寻找你防守上的弱点。三、部队停在某个地方后，受到攻击绝对会自动还击，不会出现"傻"掉的情况。

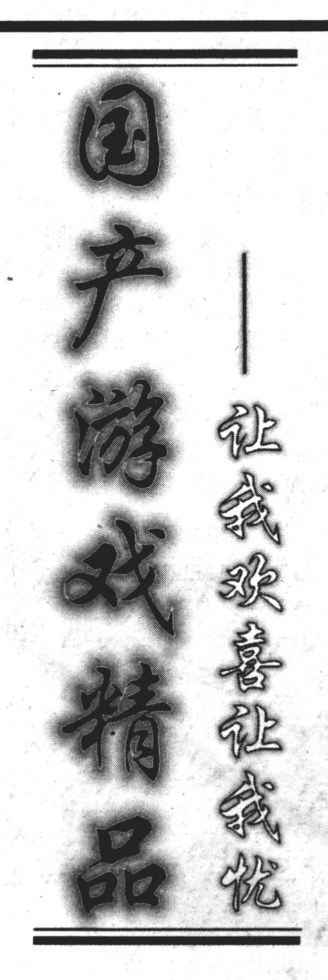
如果你的英文够好的话，就应该体会到游戏中的故事确是相当的精彩，而且最后Protoss的英雄？？（抱歉，名字记不起来了）牺牲自己与虫族的堡垒同归于尽的一段相当让人感动。

可以说，BLIZZARD的制作实力让我感到骇然：两个主要的制作组——《星际争霸》小组和《DIABLO》小组都是一出手便为大手笔，比别人整个公司的开发规模都来得大。看看游戏中那个长达几十人的CREDIT名单，都同样让人感到很享受，完全像是规模宏大的电影的篇尾的制作架势。

基本上，虽然是篇评论性的东西，但我却并不想说什么"画面如何"、"音乐如何"之类的东西。我想"画面精美"四个字完全无法让读者感觉到《星际争霸》和其它也是"画面精美"的游戏有什么区别。画面不错的游戏很多，真正重要的应该是在精美的方式上。《帝国时代》是以浓郁的古人类文明气息融入其中，而《星际争霸》则完全是以匪夷所思的想象力和滂沱的气势取胜。去看看吧，你会爱上它的。

上面的段落里，基本上是从实际性的内容开始分析，那么如何来下个结论呢？在看待游戏中的各个成分和构成元素时，笔者力争能够"从未听说过这个游戏"；然而在进行评价的时候，抛弃预先的期望值是不现实的。笔者以为，首先你需要问自己：你到底当初期望《星际争霸》是个什么样的游戏呢？它在你心中是什么样子？笔者是个很容易满足的人，对我来说，《星际争霸》是个"老树发新芽"的作品，尽管它并没有跳出即时战略的框框，也无法避免这一游戏模式本身所固有的弊病，但是，在所有的即时战略游戏中，它是最棒的。

多年的游戏经历，使笔者的观点有些改变。曾经一度钻到牛角尖里去，仔细地分析一个游戏的画面、剧情、引擎、程序、音乐、BUG……，甚至其内涵和存在的意义；然而最近就不愿想得这样麻烦。王小波说到："关于文学，我的看法是这样：先把文章写得好看，其余就管他妈的。"我对这话很以为然。一个游戏，先要做得好玩，其余也就管他妈的了。我觉得〈星际争霸〉很好玩。但是按照这样的说法，笔者前面写了这样多的字就有废话的嫌疑，由此可见，笔者本身也甚为可疑了。■



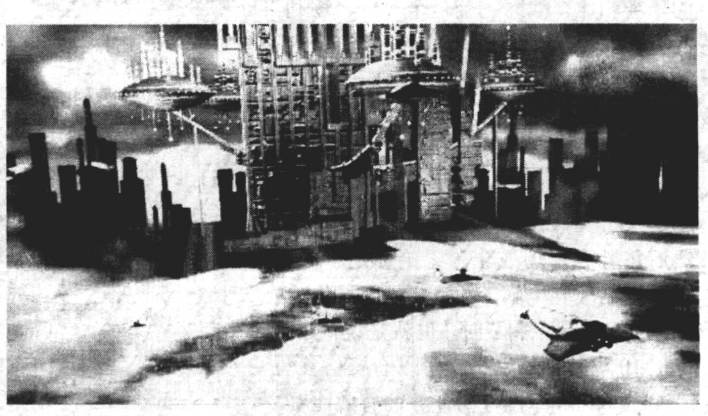
传闻了很久的国产游戏精品《铁甲风暴》终于出来了，我怎能错过呢？在各大展览和各报道中称赞有加的游戏，到底真实的情况会是怎样呢？相信大家都很关心吧，因为早已被"枪手"给吓怕了，还是亲身试一试的好。

虽然实际上《铁甲风暴》投入的宣传并不多，但我们相信真金是不怕被埋没的，真正好的游戏也并不是捧出来的。这一次国产游戏终于是一个真真正正的精品了，以我自己的感觉来说也真的是到达了国际水平，心中自然是欣喜有加。华丽的画面，不俗的构思，精心制作的音乐，一切都是名副其实，我也无须再多加赞赏了。事实上游戏未出来之前就有不少褒美之言，我再说就好象是在骗稿费。（别打别打！）

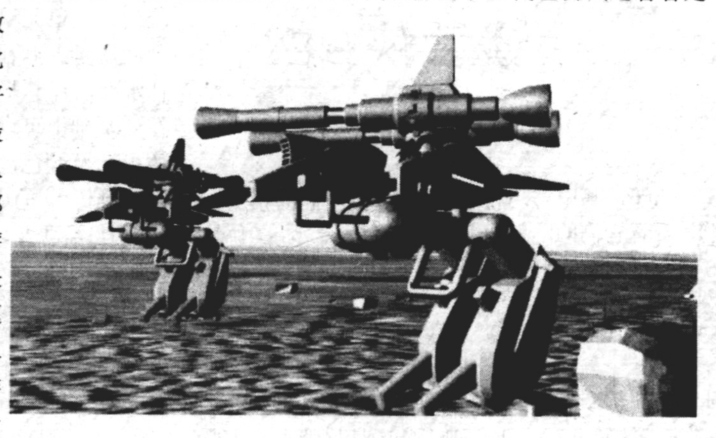
在一切美好的背后，难道说就一点缺点都没有吗？看看标题就知道了，"让我欢喜让我忧，爱你实在不容易"。国产游戏的精品，看来这国产二字要除名了，改名叫贵族游戏精品好了。也许诸君见语会不禁疑问陡生，且听我慢慢道来。还记得上个月，在看杂志时，理所当然地看到了有关快出炉的《铁甲风暴》的消息。上面提到只要P133+32MB+4M显卡就可以在最高解析度中走得很好了，然后又看到报上刊登的配置要求，所以很有信心地买回来想尽情大战一番了。

先是拿出打字专用机型P133+32MB+2M 9680来试试。哦，真的惨不忍睹，慢得惊人，点选一个部队后还要等上两三秒才真的选中了，然后按移动，又是点了几秒后才动一下，没法玩下去了。

刚才的配置和要求配置有点出入，但也算是中国现在的实际主流机型。不



过对于玩家来说，显然这样的配置是落伍的。于是我又拿出平时用来玩游戏的机型P200MMX+64MB SDRAM+6M VOODOO RUSH来试试，不幸的是看到效果后我就喷血而亡了。(安息安息，现在是鬼魂在说话，呵呵)效果竟然只是比前面的机型好一点而已，最起码选取部队和定点移动都挺顺利，但游戏速度选最快了，实际的速度却是不堪入目。看着成群的部队围着一个建筑，每隔几秒才逐个发上一枪，心凉了一大截。



不服气的我又去找来现在的劲量机型PII 300+128MB SDRAM+4M AGP显卡来试试，终于速度达到了应有的水平了(即一般玩游戏时的较顺畅速度)。不过这是在640X480x64K上的表现，最高解析度要什么机型才做得到流畅，我不敢想了。

看了上面的“糟”遇，相信大家对标题有更深一步的认识了吧。其实试验的机型并不止以上三种，只不过以上三种较有代表性罢了。我也尝试过看看是不是其它方面出了问题，如看看八速的光驱是不是太慢了，光盘是不是有问题，于是弹出光盘再玩，效果不变；显卡有问题，试了几块现在的主流显卡，也是没用；硬盘不够快？不会吧，从来没听说过有硬盘不够快这理由……用主流P200MMX来玩的感觉是速度时快时慢，有时速度很正常，但大部分时间是很慢的，而且是从一开始的时候就慢。那时整个地图也只不过有几个单位的敌我部队，速度如此之慢令人费解。

是不是游戏制作的过程中根本没有进行过程序优化呢？MMX优化呢？连P200MMX都跑不好，看来在国内可是有大问题啊！先不说买不买得起这游戏，要想玩得起也要PII以上。这到底是做给中国人玩的国产游戏呢？还是给外国有钱人消遣的玩意？虽然现在PII已很流行了，但在国外，真正玩PII的人相对来说实际上并不多，何况是国内的穷玩友们呢？

听说《铁甲风暴》会随着PII的广告走到世界每一角落，看来是很有道理的(只有苦笑)。如果你是一个狂热的玩家，手上又有一台PII的话，我推荐你玩《铁甲风暴》，这实在是一个好游戏。如果你和我一样，那么我们就只有一起来唱“爱你在心口难开”这支歌了！

愿《铁甲风暴》一路走好！

用VR2来谈谈电脑与“土星”

各位Game Fans，大家对VR2一定非常熟悉吧！在世嘉GG、MD、“土星”、街机及PC上都有它的身影。现在我们对VR2的PC版和土星版进行细评，来探讨一下PC与土星的长处与短处，以示读者。

“土星”篇

在谈土星版的VR2之前，我们先简单地了解一下“土星”的硬件机能。“土星”采用日立生产的两枚SH2处理器，工作频率为28.6MH2。单枚CPU速度可达25MIPS，双枚CPU完全配合则理论上可以达到50MIPS。世嘉为了进一步提高土星的处理速度，采用了先进的SDRAM作内存，这种内存速度高达12-17NS，这样看来，土星的硬件机能是够“酷”的。

简单了解了土星的硬件机能后，让我们回到正题上来。VR2是“土星”的招牌之作，是“土星”对玩家吸引力最大的游戏之一。当初世嘉将其移植到“土星”的时候，是很下了一番功夫的。玩过街机的朋友，一定会感到和街机一样的爽快，人物之间的拆招破招，相生相克可谓非常精密。正是这种严谨性和爽快度，使玩家为之疯狂。

由于土星在设计上有点儿先天不足，使它的3D机能并不很强，在VR2和梦游美国中，都有多边形丢失的现象，如“梦游美国”中，赛道旁的气球就是如此。除了读盘速度较慢以外，游戏是非常流畅的。“土星”在声响处理方面，在次世代机中是最好的，它采用了MOTOROLA的68000系列处理器来处理声音，使用了0.5MB内存作声音内存。由于“土星”有专用的DSP芯片，背景音乐和游戏本身的音乐混合，可以造成许多不同的声音效果，还可以生成3D环绕声等效果，这在VR2中表现得淋漓尽致。若把“土星”接在家庭影院上，效果是无比震憾。

谈到戏游的灵魂——操作性。“土星”版VR2更是让人非常满意。“土星”独特的手柄，虽然无太大鲜明的特点，但其操作手感却是一流，让你爱不释手。

PC篇

现在来看一下PC版的VR2吧。“土星”的VR2是2.0版，PC的VR2却是2.1版，从这点看，PC版理论上就应该比“土星”完美。

PC硬件与土星不一样，所有世嘉“土星”主机的硬件规格是完全相同的，因此，“土星”版VR2在任何一台“土星”机上效

朝花夕拾

——浅谈武侠RPG

武侠RPG类游戏已有十年的历史，《仙剑奇侠传》和去年的《剑侠情缘》，可谓达到了一个高峰，近期还没有看到更好的作品问世。令人沉迷的《暗黑破坏神》严格说来不能算是RPG，其中穿插了大量的RTG成分。比较一下《仙》和《剑》，看看它们的相同和不同，从中归纳总结，共同探讨武侠RPG类游戏究竟应该如何发展。

画面美工

两部作品都较好地体现了中国古代建筑特征及美丽的塞外田园风光。为了不对系统配置要求过高，分辨率都定得比较低，但画面表现并不差。特别是《仙》制作小组的美工，利用传统的神似手法将中国古代的景物近乎完美地表现在玩家面前，使玩家沉醉在画面之中，流连忘返。对因战斗需要切换画面而抱怨万分。游戏细致地刻画出了楼台阁宇，展示了古代人的巧夺天工。《剑》的美工制作有一定的模仿成份，但并不防碍它独有的特色，似乎他们对什么是中国古代有更深刻的理解。由于此类话题介绍得很多，我就不多费口舌了。不过要补充一点，《仙》采用了影视中的回忆手法，运用虚幻的表现更烘托了主题。

在现有条件下，依靠传统的方法已无法大幅度提高画面质量。好在玩家们的硬件水准已有了大幅度的提高，在此基础上可以通过分辨率的提高及颜色度的增加来使玩家的视觉得到更高的享受。《侠客英雄传3》的成功便给予了我们这方面的启示。随着中高档显卡的日益普及，大量的3D贴图将会把我们的大中国更酷地展现出来。

对话

我私下认为，一部武侠RPG的成功，在很大程度上要归功于其中的对话。武侠RPG类游戏无法像电影那样靠动作、表情来表现人物的性格特点，只能靠人物之间的对话来烘托游戏的主题。对话已成为游戏中人物互相联系、互相作用的一个纽带。我们不正是通过对话才认识不畏艰难、勇往直前的李逍遥；刁蛮泼辣、一往情深的林月如；忍辱负重、兰质惠心的赵灵儿；活泼伶俐、小鸟依人的阿如吗？因此制作出一部好的武侠RPG，必须对其中的对话狠下功夫。当游戏中的每个人物都有了自己个性的语言，人物才能活，形象才能驻留在玩家的心中。换句话说，剧本只是一个框架。在现有条件下，无法通过人物的形体语言表现人物的特征及心理活动。只能通过精雕细琢他们的

果完全相同。但PC版VR2却不是这样，在从Pentium90到Pentium Ⅱ 400(最高1000MIPS)的机器上，VR2的效果有很大的差别。在笔者的主流配置PC机上(P233MMX+32MBSDRAM+巫毒卡)，此游戏表现令人非常满意。PC版VR2支持MMX技术，在微软Direct 3D上支持3D加速卡硬件加速(SEGA推出基于3DFX voodoo卡的升级文件，S3VIRGE和MGA卡也可以用)。它可以被称为目前PC上最好的3D格斗游戏了。

让我们来看一下PC版VR2的画面吧！在640×480、真彩色显示模式下，运行流畅，甚至你能清楚地看到结城晶的面部表情，这比“土星”版强多了，因为“土星”虽然号称能达到640×480解析度，但在一般电视机上，是不可能达到这么高的，一般只有350线左右，在29寸以上的大彩电上玩“土星”效果更差。而PC则不同，PC显示器可以轻而易举地上到真正的640线。

在音效方面，“土星”的音效是不错的，如果用SB16声霸卡的PC机玩VR2，音效肯定不如“土星”，但在含有AWE64黄金版的PC机上……（当然创新公司的AWE64声霸卡的售价已超过了一台“土星”主机的价格）。

至于PC版VR2的操作性，如果用键盘来玩，确实让人难受，如果用一些比较好的手柄或摇杆来玩，操作性也算不错，不过比起“土星”这类专业游戏机，PC还是显得有点儿先天不足了。

“土星”主机使用倍速光驱，读盘速度很慢。PC版在完全安装模式下，几乎看不出有读盘时间，所以PC版VR2不需要像SS版那样为LOADING等得心烦，玩起来自然开心多了。

通过讨论PC版VR2和“土星”版VR2，不难看出PC与“土星”各有千秋。平心而论，虽然PC游戏声、光效果高于土星（如VR2、电脑战机），但要将VR2这类高对抗性的动作游戏的整体操作效果发挥到极至，看来还是要靠专用游戏机。PC玩友也不用沮丧，在游戏性方面，PC还有一张王牌——ISP或其它方式的联网对战，足不出户便可以会尽天下玩友，尽显格斗游戏的乐趣。假如你对比赛有兴趣，可以到嘉美国公司(WWW.sega.com)主页中的格斗游戏的联网对战功能中尝试一下这种感受。另外，电脑战机的街机版完全移植后给PC版格斗游戏带来了希望，也使我们对将来VR3的PC版移植充满了信心。

□ 黄化＆陈立(成都八中)



对话，使武侠RPG有更加长足的进步。相比之下，《仙》在这方面做得要比《剑》好。但我想，只要国内的制作者将自身投入游戏的环境中，仔细琢磨、共同商讨，定会给我们带来一个惊喜。

音　乐

几乎所有玩过《仙》的人都会认为，《仙》之所以红遍大中国，历时三年而经久不衰，它的八道CD音轨起了很大作用。《仙》的音乐带有很浓愈的中国民族特色，有时虚无缥渺、婉转多情；有时激荡深沉、暗藏杀机。《仙》用音乐烘托剧情的发展可以说达到了完美的境界，使人认识到游戏音乐和游戏本身是一个不可分割的整体。反过来我们再听一听《剑》的音乐，我个人认为《剑》的音乐要比《仙》逊色三分。不过《剑》的音乐开创了RPG类游戏主题曲之先河。看得出来《剑》的主题曲制作的确是下了一番心思，加上一曲听来令人豪气勃发的《满江红》，使得就音乐而言，《剑》是唯一可与《仙》相媲美的作品。

凭我个人的见解，只要秉承以往精神，再深度挖掘一下中国的古文化，用一下更多的古乐器，加上画面的改善，会带给我们更多耳目一新的感觉。不过你的机子……

剧　情

大宇的《仙》剧情较短，去除迷宫，一天准能爆机，但其中却是高潮迭起、让人牵肠挂肚。《仙》过分强调了悲剧的永恒，害得很多玩家时至今日还在试林月如究竟能不能不死，这正是它能够成功的原因。少年李逍遥与赵灵儿、林月如、阿奴三个少女的情感发展被一串串悲欢离合的剧情表现得淋漓尽致。其中的插曲，京城赵晋元的那一段，也颇为感人。由此可以看出狂徒小组的编剧功力之深厚。《剑》的剧情取材于南宋末年，有一定的历史背景，但缺少高潮，游戏玩下来平淡无奇。唯一值得称赞的是它有多结局（有一两个可以并在一块？？）。如《仙》再出一个林月如不死的补丁，说不定会少了些许眼泪(BOYS AND GIRLS)。（如果那样，《仙》就不会成为现在的《仙》。）同样，《剑》再增加些许让人心玄蹦紧的情节，效果恐怕会更好一些。

没有好的脚本无法制作出一部好的RPG。自大宇的《仙》获得成功后，许多公司纷纷推出了改自金庸、古龙等武侠小说的RPG，如《鹿鼎记》《绝代双娇》。或者摘取历史的某段传奇，如《孔明传》。无可否认人们对金庸、古龙的名著及人们对古老神秘历史的向往，但其中大部分作品太依赖于原著及拘泥于历史，没有去推陈出新。换句话说，也就是他们没有找出合理的表现剧情的方式，因而鲜有佳作。所以至今还没有一部作品能撼动《仙》的武侠RPG霸主之位（个人之见）。

由此可见，剧情在武侠RPG中占有的地位。我个人比较看重历史题材的武侠RPG，不过历史只是框架，靠生搬历史是无法获得玩家的心的。我们要做的是借助历史的背景展开情节，以背景为依托，同时将众多人物的性格特征溶成一个代表，以他（她）为中心，并随着历史的发展将情节铺开。在需要的时候还可以将历史修改，例如《鸦片战争》正是凭此获得成功。

操纵性能

这应该是RTG的评比项目，不过我还是要把它摆进文章中。

两部作品都是采用玩家熟悉的键盘操纵。但RTG类游戏之所以风靡全球，正是依靠了其灵活的鼠标，这一点，武侠RPG类也应该借鉴。新类《神雕侠侣》尝试了这一手法，在某种程度上获得了成功。有感于一些朋友的不适应，我的看法是熊掌鱼翅都得要，同可口可乐公司的做法保持一致。

网络功能

武侠RPG给人的印象是烦，可在互连网上的MUD却为广大玩家所津津乐道。感觉上，MUD和RPG并没什么不同，论画面音乐，没有一样MUD能赶上RPG，所不同的就是MUD比RPG多了一个网络功能。想想也是，《暗黑破坏神》正是靠互连网提高了它的知名度。凭此，广大武侠RPG迷们都应该知道我想要说的。对，武侠RPG也必须靠网络突破自身的局限，而不能只是个人英雄主义。

到了说再见的时候了。最后想说的是我们的游戏（不只是RPG）需要模仿。模仿不是抄袭，模仿是取人之长、补己之短的意思。大家在《帝国时代》中有没有看到《C&C》的影子呢？那就对了。

□ MOUSE

战旗游戏的又一个春天

——《地雷战》与《三国英杰传》系列的评述比较

这一段时间大家也许都沉浸在《星际争霸》的激烈战斗中，而我则被两款十分优秀的中文游戏所吸引，它们就是**《地雷战》**和**《毛利元就》**。

《毛利元就》是日本光荣(KOEI)公司大受欢迎的战棋游戏《三国英杰传》系列的第三部，不久前由台湾第三波公司汉化发行。它以日本战国时期的名将毛利元就为主角，描写了毛利家的崛起历程。与前作类似，在故事的后期你可以改写历史，率毛利军团一统日本。英杰传系列的前两部分别是国内较受欢迎的《三国英杰传》和《三国孔明传》，它的第四部《织田信长传》刚刚在日本发行。这一系列游戏的特点是以带有RPG风格战棋游戏形式来表现历史上传奇人物的战斗历程，使玩家亲身体验当时的感觉。由于光荣公司在历史题材方面的强大实力，这一系列的游戏以其精彩的故事情节吸引着玩家，每一款都伴我们度过了一段美好时光并加深了对历史的了解。

《地雷战》是国内游戏公司"西山居"最近出品的一部爱国主义题材的游戏。作为一款战棋式游戏，"西山居"在故事情节和战斗形式设计上下了大功夫，也取得了不错效果。我初见这款作品，便被它对抗日敌后游击战争情景的成功表现所折服。我认为它大体上已达到了《三国英杰传》系列的经典水平，下面我就把它们对比一下，看看孰优孰劣。

【 剧情 】

游戏剧情是一个游戏的重要部分，它表现了游戏的内涵深度。特别是对战棋游戏这种形式相对固定的类型来说，剧情对游戏是否成功影响更大。《英杰传》系列的成功之处便在于它的剧情取材于丰富多彩的历史事件，从而远胜于那些"勇者斗魔王"式游戏。除了总体选材设计上有吸引力之外，《英杰传》系列还在具体细节上倾注了大量笔墨。游戏的生活空间和人物繁多。你可以在酒场，市集等地方与人交谈、买卖物品、打造兵器并完成一些小任务，从而使你的生活富于变化，真正置身于当时的历史背景中，对毛利元就和家人生活的描写便是一例。

《地雷战》的剧情是以八路军游击队在敌后开展艰苦卓绝的武装斗争为主线，虽然在连续性和细节刻画上不算完善，但由于包括了许多脍炙人口的抗日故事和人物，使我们能和幼时心目中的英雄李向阳、肖飞等人并肩作战，杀鬼子保家乡，其吸引力和教育意义无疑是很强的。特别是游戏设计人员创造性地突出了地雷的作用，从而较真实地模拟了当时敌我武器装备极其悬殊下艰苦斗争的真实情况，特别是困难级的敌我对比更为真实。因此两款游戏的剧情可说是各具特色，都堪称精彩。

【 操作和可玩性 】

战棋游戏的操作，即游戏者可实施的技战术、对路线的选择和角色的使用顺序等，对游戏的成功很重要。如何操作主要取决于游戏中的战斗系统，兵种、物品、地图等要素，这些都是战棋游戏的基本要素。这两款游戏在这几方面都进行了精心设计，兵种、物品不仅种类繁多而且还具有时代特色并引入了原料和制作的概念，加强了游戏的可玩性。关卡地图设计也很出色，如《英杰传》系列战斗中武将相遇会触发单挑、劝降等相应事件，导致我们采取与普通战棋游戏不同的战术。而《地雷战》中打火车、地道战等关卡设计使玩家尝试了其它游戏从未表现过的战斗场景。由于《地雷战》中采取的是与其它战棋游戏不同的热兵器兵种，武器的攻击范围很大，尤其是战车和炮，再加上要充分使用地雷来抗击强大的敌人，因而我们要采取较新的战略战术，对我们来说是全新的挑战。

《毛利元就》中一个比较有新意的地方是训练场，可较快地提高武将等级，让不喜欢练功的玩家更顺利地完成游戏。《地雷战》中则有评分系统和隐藏关，只有完成任务较圆满总分较高才能完整地完成游戏，从而使玩家尝试用不同策略来重复游戏。并且还可以将自己的兵种代号改成00，扮成孙悟空炼就一身"金刚不坏之身"，上天入地，享受一下横扫千军的乐趣。所以在可玩性上《地雷战》略胜一筹。

【美工及音乐】

在这方面光荣的实力是有目共睹的。游戏中的人物造型十分漂亮，故事情节采用了光荣擅长的动画处理手法，即以大幅图片配合精彩的小动画，这在《三国志》系列也用到了。另外城市建筑、山林水泽无不显示出其日式风格的工笔画风。新增的精美立体地图为游戏增色不少。音效十分逼真动听，音乐音效与剧情的配合也很出色，跌宕起伏从头至尾伴着玩家。

相比之下"西山居"的《地雷战》在画面上虽比它以前的作品有所进步，并采用了一些电影实拍画面，但仍难于与光荣媲美。真人配音的效果也不佳，但这款游戏的画面、音效比较切合剧情，有中国乡村的特色，可以说虽不出众，但也起到了应起的作用。

战棋游戏曾经是较热门的游戏类型，出现了《英杰传》系列、SSI的《装甲元帅》系列等各具特色的经典作品。这些游戏的内容一般都比较有吸引力，有内涵，因为战棋游戏刻划表现故事情节的能力较强，较有策略性，尤其是对战争故事的表现。最近一段时间由于即时战略游戏和DOOM TOO的兴起，战棋游戏的精品少了，但它内涵上的优势没变，如果形式上再有些革新，它仍可成为潮流游戏。《MYTH：堕落之神》可以说是一款即时的战棋游戏的尝试，它的情节和操作都很不错。而《地雷战》的推出表明我国的战棋游戏制作达到了很高水平，在没有刻意宣传的情况下销售量仍很不错，这一现象也表明了它的实力。

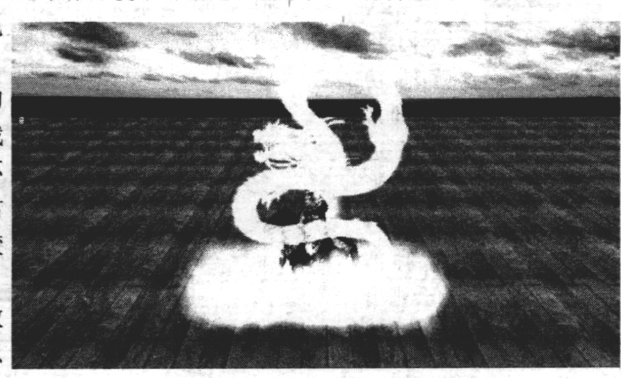
《地雷战》和《毛利元就》对新形式的尝试可以说给战棋游戏带来了新的春天。中国的历史十分悠久，题材很丰富，《地雷战》若作成系列，前景会十分不错。但一定要在剧情设计上下功夫，如果有象《地雷战》中的地雷这种新颖的创意，成功是不成问题的。我希望有这样的系列游戏出现，使玩家们在打打杀杀之余，有一些有内涵、长知识的游戏来换换口味。

□ 绿龙

三国群英传

以三国为题材的游戏层出不穷，历久常青，最近又有一批涌现出来，个中较有特色的可算是《三国群英传》。

如果你是一个三国迷，也是一个PC玩家，那么这个作品便不可错过。这是个颇有特色的游戏，与以往的三国游戏截然不同，诸君不妨比较一下。



内政系统：以往大部分的三国游戏都很注重内政，尤其是以光荣的三国系列为甚，什么耕作、治水、商业到后来的治炼、制造等等，系统越来越复杂。而且身历了这么多个相类似的三国游戏后，心中已没有了往昔的那种激情，相反觉得非常烦闷。然而在这个游戏里，内政变成非常轻松的一件事，只要每年年初搞一次，那么一年下来都可以高枕无忧，一切投入到战斗中去，享受个中乐趣。这个系统挺适合我这种懒人的，呵呵！

战斗系统：基本上，一年12个月是以即时战略的方式进行的，发动战争前必须考虑路程和周边的因素，否则军至半途便有给人攻击老巢的危险。对战时的系统对PC玩家来说很有特色和新意，但对于象我这种玩过SEGA SATURN的旧作《龙之力量》的玩家就觉得并不陌生了。这个SS名噪一时的SLG游戏，其百人对百人的即时对战系统可说是魅力十足，动感一流，武将的必杀技非常爽快，因而大受玩家的欢迎。但这个游戏好象有点生搬硬套了，光是看看武将所能使用的必杀技，有不少就是照搬《龙之力量》中的，虽然画面比起SS来精美多多，但毕竟有积薪之叹。不过还没感受到这种系统的魅力的玩家，不可不试，因为真的是爽到了极点！

相比以前的三国游戏，改进了的和有特色的地方真的不少，但可能是设计者的考虑不周之故，游戏中也存在不少不足之处。

首先，系统本身就有点失误，举个例，如果是与敌人相同地搞内政，敌人所得到的EXP将会是已方的数倍，结果是如果你不经常发动战争，那么部下的等级就一定会被敌将抛离。笔者的亲身体验就是带着刘关张这三个家伙灭袁绍，诛曹贼，剿董卓后，却看见一直没出过一次兵的陶谦和手下的几个将领光是在徐州城搞内政，其等级就比我们这一帮南征北战的老将厉害，有点不是滋味。另外，文官的作用太小了，因为一年只有一次内政的机会，而且那时也加不了EXP，而说起出战，文官有多少个又可以带兵战胜对手呢？所以等级不会有多少提高，到后来只是将每个文官调到相应的城进行内政罢了。如果不是着重培养几个将领来战斗（如果不是这样，与敌人的等级会越差越远），会很快发现战斗越来越吃力，最终的结果是造成一味只靠数名将领南征北战，掠地降城，玩久了就觉得没多大意思。

其次，士兵的作用好象就只是为了增加对战时的气氛似的，实质的作用不大。只要是等级相若（NPC的等级绝对与你的部下相若甚至更高），就算是最差的文官对最强的武将，结果都是一样，所有士兵都会毫不例外地死光光，然后就只剩下一对一单挑，久而久之就枯燥乏味了。士兵的种类分了不少，但相生相克的特性几乎看不出来。在三国中最强的刀枪不入的藤甲兵也很一般，别说刀枪不入了，给箭手都射死不少，一点也不出色。而且到了20级之后，武将就开始可以使用骑兵，最终所有人的兵种都只是一种而已，其它兵种犹如虚设一般。

再次，攻城部分有点不妥。双方分别派将对战，已方可以看到敌方的将军所有资料，然后派人去克制，似乎不太合理吧。而且游戏中想有一夫百勇是不可能的，一个将最多可以打败两个敌将（等级相若且满员），而且还是要曹操之辈才行，其它稍差的将领都无法以一敌二。于是一个城池如果有十个敌将守备就非常难以攻下（出征的部队最多只可以有五位将领），过往三国英雄豪杰们的勇姿似乎在这个游戏中没法体现出来。

《龙之力量》之所以受欢迎，并不只是战斗系统出色，情节与战斗相当紧凑，



令人时而高潮迭起，可以充分投入游戏中，玩至最终。相反，本作品只有一味、单调地战斗，重复多次后令人厌烦，何况游戏中只有战斗，很难令玩者投入，笔者也只是统一了半个中国就DELTREE了。

当然，瑕不掩瑜，好的游戏还是值得一玩的，事实上这个游戏的制作水准也不错，诸君不妨一试。游戏的难度很低，适合初玩游戏的新手，让我们再次投入三国的热潮中来！



附录

1、游戏中只要将领的必杀技计满后，最好有事没事都找周边的任一个诸侯来打打，反正打不过可以逃，不带兵也可以，只要和等级高的对手战斗后，一般自己的等级都会上升，如果才不会被敌人的等级抛离过甚。

2、活用扎营的功能。通常在通道上扎上一支弓箭手部队，然后等攻陷敌城后，敌方将领会逃出来，用弓箭部队无需花一兵一卒就能在路上将敌将活捉下来。

3、攻打多将防守的城要用消耗战，先用差的但等级相若的将领带兵去打（强将用扎营功能在城外驻扎），目的并不是打败敌人，而是消耗敌人的必杀技。虽然撤军后敌人通常都能立即补充回所有士兵，但必杀技就要等一段时间才能回复，这时用强将进攻就可以以一敌二而取敌城了。

以下是我对此游戏的打分，事先声明我的标准是很高的，对游戏的要求也很严格，希望对广大玩家们有个参考的价值：

画面:6　音乐:7　系统:6　耐玩度：5　难度:3　综合：6



从武侠小说看武侠RPG

武侠小说一直是我所钟爱的，看的第一部新武侠小说是金庸先生的《书剑恩仇录》，之后是“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”一一过目。同时又看了梁羽生和古龙的作品，不自觉中更喜爱古龙的武侠小说。玩游戏大约是1991年开始的，象“战斧”、“波斯王子”、“搬运工”等等游戏都玩过。但很少玩RPG游戏。正式接触RPG是从一部被游戏界极力推荐并连获好评的《仙剑奇侠》开始，之后玩了一系列的RPG，如《轩辕剑系列》、《楚留香之血海飘香》、《金庸群侠传》，《鹿鼎记》、《鬼马小英雄》。唯感力作不多，这可能是我一上手就是玩《仙剑奇侠传》，于是曾经沧海难为水了。



玩武侠RPG多了，就有了一些想法、看法。其中对武侠RPG游戏中的迷宫和练功最不能容忍，相信其他玩家也有同感吧。迷宫凭的是毅力和一定的运气，而练功则是无休止地考验你的耐心，我认为这两种武侠RPG的法宝，几乎是受益于金庸先生的小说。金庸小说中的主人公，无论是人小鬼大的韦小宝，憨厚诚实的郭靖、石破天，他们大都是从一个无知少年成长为一代大侠或武林盟主。其中主要情节是要不断吸收各门派的武功精华，不管其愿意不愿意，就象RPG中的练功，不管你愿不愿意，出个花精树怪的，你就得打，赢了你就长功力，于是打呀杀呀，没完没了。情节的连贯性一再被一些稀奇古怪的东西打断，更糟的是在迷宫里练功，走几步打一阵，再走几步又打一阵，我认为这些设计真是无聊透顶，纯粹是浪费宝贵的时间。如果游戏制作者认为这样加长玩游戏的时间就是部好游戏，真是大错特错了。评价一款游戏的标准不在于它能玩多长时间爆机，好游戏是可以玩数遍的。金庸小说还有一个特色便是主人公能绝处逢生，无论是深潭古洞，浩海密林，都能化险为夷，且能因祸得福。这不就是RPG中的迷宫吗？一路有捡不完的宝物，绕不完的圈圈，最后终是要被走出来的。

以古龙小说为题材的RPG游戏很少，我只玩过一部《血海飘香》。虽然很烂，没

什么意思，但它还可玩玩。它有一点好处：没有迷宫，没有练功。金山公司的《血海飘香》也是号称没有迷宫和练功的，但说实话，我装了两次，玩了两次的开头，最后还是将它从紧张的硬盘里删掉了。如果一部小说的开头就不吸引你，相信你是不会再读下去的，《血海飘香》的序幕太一般了。古龙小说的主人公一出场就是难得的高手，各有绝活，性情虽各异，但有一点相同，都是细心而精明的人。从楚留香、陆小凤、李寻欢、叶开等人物中不难看出，这样的人物进了RPG中注定没有练功这个过程，至于类似迷宫似的场景，有时还是需要的，只是最终走出迷宫的将不再是运气，而是凭借细心和智慧。



这点很重要，如果RPG走古龙的路子，那么"智慧"也就是迷题是万万不可少的，而且还要精细，也许《血海飘香》的失败之处就在于迷题过于粗糙。举个例子，楚留香系列小说中有一段小情节：有人乘楚留香不在时，往茶壶里下毒，楚留香回来后喝了茶却没被毒倒，原因是他惯用左手倒茶，壶把是向左的，回来后壶把却向右了，于是他认定有问题。象这样需要细致观察的细节性东西做进游戏里，同样能增加耐玩度。那么玩家在玩武侠RPG时不仅仅需要打呀杀呀来增加功力，那样会给人一种DOOM类的暴力倾向，而更需要的是一份智力的拼搏。游戏不仅只是调节现代人快节奏的生活和无聊的消遣。

中国的武侠RPG自然要融进中国的文化，在中国的兵法上，2000年前的孙武就指出"不战而屈人之兵"乃是兵家最高境界，这应该是和平解决吧。武侠RPG当然可以引入这一理念，能不打就不打，就象楚留香避中原一点红一样，实在到了非打不可的地步，我小胜你一下。记得数年前玩的《波斯王子》最后一关，你得和自己的灵魂交手，不论是你杀了它，还是它杀了你，你都要没命，最后的正解是：将剑指向地，我不打了，于是灵魂归体，万事大吉。这是佛家的"放下屠刀，立地成佛"，更是孙武的不战而胜。



再说说传统武侠RPG中的打斗设计，"哈、哈"你一刀我一剑，看谁的生命线长，然后用法术、吃药，《金庸群侠传》的打斗，根本就是吃药比赛，毫无道理。古龙在他的小说中描写打斗是始终将中国武学的最高境界放在首位的。两人对垒先求天时地利人和，占距要地，动手时再打破绽，没有机会宁可不动，这时需要的是定力了。其实游戏中也可以尝试这种方法，电脑不动，你也不动；它要一动，你来个时间差，一招致胜，比的是谁沉得住气，谁更眼疾手快，当然对峙的时间不能太长。这样游戏就象是在RPG中加上格斗，不是更好吗？于是打斗中找破绽也是很重要的了。

这些想法由来以久，一家之言。只希望游戏制作公司能做出更好、更有中国味、更替玩家考虑的作品。

□ 孙林



是会伴随每个人的一生（当然，超人和外星人除外！），其实对于理想的追求又何尝不是一种做梦的表现形式呢？

美梦真能成真吗？

爱玩游戏的人或多或少都有点爱做梦，而现实的人往往更热爱生活，对于虚拟的游戏世界大都不屑一顾。或许在他们眼里，与其将自己的快乐寄托在虚无飘渺精神感知中，倒不如真刀真枪在社会上闯荡一番！可是再现实的人也有做梦的时候，无论他自认多么坚强，梦境总

也许是因为在《美梦成真》的世界里呆了太久，所以才会有上面那一大段的不知所云。不过你要是和我们一样玩过这个游戏，也许就不会觉得罗嗦。好了，下面让我们来看看这到底是个什么样子的游戏吧！

不知为什么，CRYO的游戏总是很容易被人忽视。或许是他们过于追求个性的表现，又或许是因为公司地处欧洲巴黎，远离了电脑游戏容易引起别人注意的地区。于是一个个原本很优秀且应该能够取得好成绩的游戏总是很快就沉没在其他游戏所组成的滔滔洪流之中。《亚特兰帝斯：失落的传说》（Atlantis:The lost tales）是这样，现在的这个《美梦成真》（DREAMS to reality）恐怕也将步其后尘，走上同样的"不归路"。

对于CRYO的游戏，总是留着那么一份心，尽管先前没有太多有关《美梦成真》的消息和评价，但是我一看到这个游戏，还是忍不住抽空玩了一下。一试之后，竟然放不下手，要不是伙伴们硬把我从梦境拉了回来，不知道我现在还在哪个梦世界里云游呢！难道这个游戏真能象梦魔那样使人无法自拔吗？请容我慢慢道来。至于如何公断，就得看各自的感

觉了。

梦幻战士邓肯的传奇

所谓“世事一场大梦，人生几度秋凉！”不要以为这只是诗人的一时感叹，因为事实如此，只不过真相或许你还未曾了解而已。当一个人睡着的时候，会有一个星状的投射灵体从他(她)的体内逸出，世界上所有人的灵体都会游至古埃及的“梦井”——传说中梦世界与现实世界唯一联系的地方。当入眠者的灵体在梦井中游荡的同时，他们的元身就会产生进入异境的幻觉。这就是梦世界，在这个奇特的世界里，所有的物体都是实实在在的，而且他们不是随人的梦境来去而产生和消灭，相反在宇宙创作之初，他们便已独立地存在了。《美梦成真》这个游戏的进行环境就是这奇幻的梦世界，你将扮演矫健强悍的梦幻战士邓肯，追寻梦世界的奥秘！

相传早在古埃及的时候，有五位高僧发现大地的梦井中涌出的蓝水（The Blue Water)，要知道梦井是联系梦与大地的纽带，人类的每个梦想都由这个渠道产生。在神秘的仪式中，高僧们逐渐了解到如何运用蓝水的力量来获得精神上富足的方法。为了达到人类精神最高的和谐状态，高僧们围绕着“梦井”的边缘而立，运用法力，使蓝水漂浮于自身之间。神奇的蓝水使他们获得了对时空的了解和控制能力。出于对蓝水的感激，高僧们决定第一座金字塔的建筑地点，应该设在蓝水的附近。

可是，意外的事情发生了，在一次仪式上，一位高僧因为沉溺于蓝水的魔力而显现出他那不纯正的力量。他的同伴为了避免因他的疯狂而对和谐的破坏，便联合起来把他弃于“梦井”之底，并用一块巨石将井口封死。但是这位被压制于另一世界的僧侣反而因祸得福，增强了自己的法力，并创造出了意志。在现实中，意志或许是无形的，但是在梦世界里，意志却因梦的力量化为实体且威力无穷。

时光流逝……

1988年，一个名叫邓肯的小孩在小湖中戏水时，无意间发现了蓝水的入口——梦井，并被传送到了梦世界。当他回来时，一个神秘组织的成员向小孩逼问他的经历，随而纷纷消失于人世而进入到梦的世界。他们渴望接近并最终了解梦的本质，频繁的出入于不同的世界使他们逐渐走向邪恶，并最终开始了统治梦世界的行动。

十年之后，当年的小孩已经成长成为一名了不起的战士，他就是梦幻战士邓肯。命运注定与蓝水相连的他，再次进入为他而敞开的梦世界的大门，新的传奇故事就此揭幕……

如梦似幻的游戏世界

很明显，《美梦成真》应该是属于动作冒险类游戏。并且可以肯定地说，《古墓丽影》对于该游戏的风格设计有着很深的影响。先从游戏操作键来看，如果你是一名古墓老手的话，那么熟悉《美梦成真》的操作不需要太多的时间。两者之间的操作可说是大同小异，稍微有些差异的就是《美梦成真》中主角邓肯在作战时需要先按一下空格键切换到战斗模式，其实细细想想，拉娜不也是先拔枪再战斗的吗？还有就是在《美梦成真》中引入了魔法的设置，这是拉娜所没有的能力，不过在奇异的梦世界里战斗，要没有魔法，那也太说不过去了。

再让我们看看邓肯到底能干些什么？能跑、能跳、能打、会驾冲浪板、能御摩托车、实在和拉娜太象了。好像除了性别上的差异，两者就没有任何区别了。要不是邓肯还会……飞的话，我恐怕就不会喜欢上这个游戏了。认真地探索一下，《美梦成真》在游戏动作上的设计真正能吸引玩家的，也就只有飞行这一项。说实在的，这个游戏的战斗设计并不好。游戏中需要完全用武力解决的地方并不很多，而一旦有战斗发生，又没有很好地营造出《古墓丽影》那样的紧张感觉。战斗往往是简单机械的重复，除了使用武器和魔法偶尔能带来一点刺激感以外，其余时间很难给人留下深刻的影响。

还好，战斗并不是游戏的重点，其对动作设计的用心更多的体现在飞行、跳跃、游泳等操作技巧上。其中，游泳的感觉和《古墓丽影》中十分相似，也就不再多言了；而关于跳跃，由于没有古墓丽影中自控视角的判断，所以给人的感觉不是很好，但是只要你能适当调整好游戏视角并根据邓肯的影子来判断落点，稍微花点时间也就没有什么大问题了；最让人激动的要数飞行，只要同时按下ALT+UP键就可以使邓肯飞起来（有的时候在室内，这一功能会失效)，这种天地任翱翔的感觉真的很爽，我想也只有在梦世界中才能如此真切地体会到吧！不过可别光顾着痛快，掌握好飞行技巧对于游戏的进行是很重要，游戏中有些场景对于飞行的要求相当高，甚至可以称之为过分。因为邓肯飞行的时间是有限制的，所以往往稍有不慎的话，最终的结果就是“一失足成千古恨！”

《美梦成真》还有一个很体贴玩家的设置，就是每当完成一个场景的进程而进到下一个场景，游戏会自动存档。这样既为“胆小鬼”送上了一颗定心丸，也自动替“马大哈”们纠正了不良习惯。不过有利必有弊，有时候功亏一篑，从头开始的感觉让人有苦说不出。

其实光从游戏的可玩性来看，《美梦成真》离顶尖水平的确还有一定的差距，但是请不要忘了CRYO的深厚的图形表现功底。《美梦成真》整个游戏的场景相当大，不同场景所体现出来的是完全不同的感觉。游戏有着相当漂亮、流畅的3D图形表现，并且对于机器的配置要求并不高，所以说，CRYO是除了Blizzard以外极少数在图形制作上让我欣赏的游戏制作公司。我一直以为，真正优秀的图象表现不应是在专业人员顶级配置的机器上看出来的，真正有说服力的还是普通玩家那永远“落后于时代”的机器。在《美梦成真》中，几乎每过一个场景，就会出现一段过场动画，既弥补了游戏本身可玩性的不足，有很好体现了CRYO高超的图象制作能力。这是其他同类游戏中很少见到的做法，不过这的确起到了一定的讨巧作用。

随我入梦

由于没有多人游戏模式且游戏也并不具备可重复进行的可玩性，所以《美梦成真》是一个不值得花费很多时间在上面的游戏。但是如果你要是就此把他丢在一边，看也不看的话未免就太可惜了。毕竟每个人能够彻底抛开自我，畅游于梦境的时间不会很多，那么还等什么，请随我来，一切进入这梦的世界。去寻找各自深埋于心中的……

决战法兰西

1998年，对于电脑游戏玩家和足球迷来说，真是幸福的一年。这不，《FIFA98》的热潮还未退去，EA公司的又一力作《世界杯之决战法兰西》再次火爆登场，使得全世界的电脑游戏玩家和球迷目不暇接。

近日，笔者在第一时间拿到一套《决战法兰西》，开始了又一次世界杯的梦之旅。虽然其测试版早就推出，但我并没玩过，而相关的文章介绍说到它都说已超越其前作《FIFA98》，而我认为《FIFA98》已是足球游戏的顶峰之作，所以我是怀着一种“是驴是马，拉出来骝骝”的心情来开始“第一类接触”的。

安装好游戏后，急忙点取桌面上的图标，等待着开场动画的到来。EA公司的介绍出现后，视觉和听觉一下亮了起来。这个片头有很浓法兰西味道，再加上球星、球迷、世界杯吉祥物的表演，真是令人耳目一新。来到主菜单，比较简洁，中间的光盘上可以选取友谊赛、法兰西世界杯、练习、点球和世界杯决赛经典回顾，你可以从82年追溯到30年，选择其中的一支来改变历史。但鼠标一移上去才知道，你必须要带队夺得法兰西世界杯的冠军才有资格选这一项，真是馋死人了。管它的，先到OPTION中把相关的项设置一下再去比赛吧。

图1：全新动感的主界面（只不过这种图感受不到）

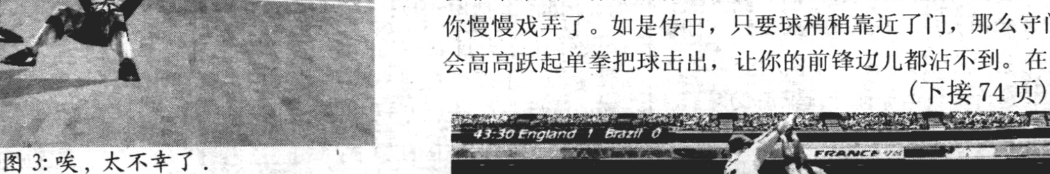


图3：唉，太不幸了.

看一下OPTION里的各项设置，与《FIFA98》差不多，不过也多了几项贴近现实的设计。有一项是可以设置是否队员奔跑越多越累，表现越差。如果设为开，则场上队员会随着比赛时间的推移，跑动速度减慢，射门力量及准确性都下降。还有一种追赶理论，设为开时，比分落后的一方得分相对来说容易一些。这就跟实际比赛中一样了。其它的我就没功夫管了，只把难度改为World Class（最高难度）就快踏上世界杯之路吧。

想了想，还是选中国队。而分组既可完全按照真实（点"FORWARD"）的分组情况进行，也可随机分组（点"RANDOMISE"）。而我就用真实的，中国代替了伊朗的位置，和美国、德国、南斯拉夫一组，其它都一样，首战对南斯拉夫。进入比赛场地，顿时觉得色彩非常鲜艳，比《FIFA98》漂亮多了。最令人叫绝的是两个队排得整整齐齐听国歌，使人的国家荣誉感油然而生。开始比赛了（当然，操作键和《FIFA98》完全一样，就不用多说了），一带球，就感觉球离脚比较远，而在《FIFA98》中屡试不爽的变向过人已经起不到什么作用了，电脑不会轻易下脚来铲你，更多的是撞人。如果电脑真的来铲的话，十有七八都会成功，而我铲对方也是如此，抢截成功率非常高。这就要求你要有很强的控球能力，否则……再从射门来说，守门员的智能更是令人咬牙切齿，活动范围简直可与伊基塔相媲美 ^_^。如是单刀球，守门员的出击会非常果断，扑球动作也很棒，再也不像《FIFA98》中那样容你慢慢戏弄了。如是传中，只要球稍稍靠近了门，那么守门员会高高跃起单拳把球击出，让你的前锋边儿都沾不到。在

（下接74页）



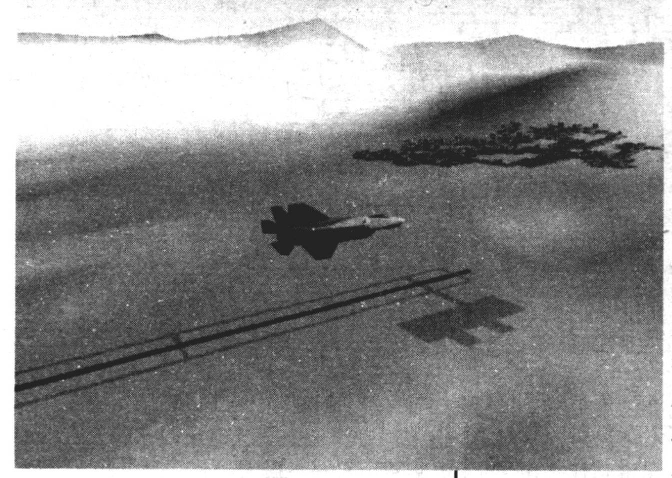
图2：配合太棒了！来，庆祝一下！





与其说是精彩的片头动画打动了我，倒不如说是迷人的游戏本身吸引了我。刚接触《现在与未来》(即JSF)之时，我这个从未玩过飞机模拟操作游戏的发烧友，着实手忙脚乱了一番。有人说JSF不是智商低的人所能玩的，当时听之不过一笑而已，上手方知该游戏的确有些难度。

难度之一自然就是JSF那繁杂的操作技巧了。我曾单枪匹马地追击敌人，但



由于不知如何射击被Enemy lock on(敌人锁定)，且又不知怎么躲避，结果……

后来，我发现生存的时间只有49秒(嘿嘿，见笑了！)。其实JSF的键盘操作并不难找，当你的飞机起飞后，请按Esc键暂停游戏，这时你会发现屏幕上出现了一个菜单栏，选择Help下的Keys命令，哇噻！这许多英语如何让玩家消受得了，细细一查竟有五屏之多。用过“汉化专家”、这个那个“词典”后效果很不理想，唉，既然看上了她，我也就王八吃秤砣——铁了心(笑料)。于是亲自伏案翻译，完成后经过实践，觉得比较实用。虽不算佳肴亦不敢独享，特奉与大家。由于不是行家里手，很多词句有欠斟酌，望海涵。(酸溜溜)

JSF的操作不仅多，而且难。比方说瞄准敌机，要用方向键+左右方向舵+实践操作经验来完成。对于飞机起飞我也是前几天才摸出门道，首先要通过各种视角控制观察停机坪情况，再打开引擎增加推力(72%足矣)，调整方向走上跑道，然后开足马力，拉杆起飞，还有别忘了收起落架，否则非常容易堕机身亡。这两项算是简单的，难一点的，有时会正忙于切换时便壮志未酬身先去了(哈哈，惭愧惭愧)。游戏虽然难了点，但正因为难，它才更耐玩，更吸引人。

熟练掌握操作技巧只能说是成功的开始，能够巧妙地与敌人周旋并消灭之才算真正的成功。伴着略显悲壮的音乐，欣赏着美景，你不得不佩服EIDOS的制作是如此生动细腻，大到沙丘、山脉、城市、树木、雾气、基地，小到飞机、轮船、坦克、装甲车、导弹，加上适当的光感，啧，用出神入化来形容也不为过。

玩JSF可要用些策略，这是一个智能性较高的游戏，当你的兵力太强时，敌机会离你远远的，若情况相反，加之你的操作及智谋有一样不过硬的话，也许马上就会看到GAME OVER。因为敌人的导弹就像项链上的珍珠一颗接一颗，最好的办法是抛撒铂云或者抛撒火球以引开导弹。可抛撒物用光的时候怎么办，我只好关闭引擎(防止热追踪导弹的袭击)左翻转90°，拉操纵杆(即向左飞)，水平，再来个筋斗，恢复水平。好，脱险！打开引擎继续战斗。当然也有摆脱不了的时候，这时有个下下策，就是按“Ctrl+E”键，连人带椅弹出飞机……而我有个主意较为实用，就是对敌人紧追猛打，不给他喘息的机会。



如果你是《现在与未来》的初始玩家，我建议最好从DOGFIGHT开始练，当你可以下山之时，便是名扬天下之日。

〈 键盘操作命令 〉

一、Basic Flight Controls(基本控制)

<Up><Down>:Pitch(升降)

<Left><Right>:Roll(翻滚)

<,><.>:Rudder(左右方向舵)

H:Toggle Hatch(开关舱门)(弹舱)

F:Toggle Flap(收放阻力板)

B:Airbrake(风闸)(减速时用)

G:When airborne:Toggle Gear(空中收放起落架)

When Grounded:Toggle Nose Lock(地面戴好头盔)

O:When Grounded:Backup(后退)

二、Engine(发动机)

<Ctrl><Grave>:Engine Off(关闭引擎)

<Grave>:Engine Idle(引擎空转)
1-0:64-100%Thrust；1—0键64—100%的推力
<Ctrl>0:Afterburner(补燃)
<->:Dec. Thrust减速（实为加速，疑是EIDOS的失误）
<Ctrl><->:Dec. Thrust slow(慢减速?)
<=>:Inc. Thrust(加速?)
<Ctrl><=>:Inc. Thrust slow(慢加速?)
注：<Grave>键在1键的左边

三、Gamera views（视角控制）

<F1>Internal：机内视角（无驾驶室）
<F2>Virtual Cockpit：机内视角（有驾驶室）
<F3>External:机外视角（摄影机视角／地面视角）
<F4>Chase Plane：机尾视角（后视／左翼视角／右翼视角）
<F5>Wingmen：僚机外视角（从我机看僚机／从僚机看我机／僚机摄影机视角）
<F6>Planes：敌机外视角（从我机看敌机／从敌机看我机／敌机摄影机视角）
<F7>:vehicles：推进装备（坦克、飞机等）
<F8>Ground Objects：地面物体
<F9>Incoming Weapons：来侵武器
<F10>Outgoing Weapons：攻击武器（可观察击中目标，精彩）
<F11>Secondary Views：机上视角
<F12>Target View：目标视角
<Ctrl>Opposite：前方

四、External Views（外部视角）

<Ins>:Next Object(下一物体)
<Del>:Prev.Object(前一物体)

<Ctrl><Arrow>:Rotate Vies(旋转视角)
<Pageup><Pagedown>:Zoom In/Out(屏幕缩放)

五、HMD （高度、速度、角度显示模式）

<NumPad Decimal>:HMD on/off:<小数点键>开关HMD
S:SLS Mode；SLS模式
N:Navigation Mode；导航模式
<Enter>:A2A Mode；A2A模式（导弹）
<Backspace>:A2G Mode；A2G模式（炸弹）
<Ctrl>T:Terrain Overlay；地形覆盖图
<Ctrl>O:Object Overlay；对象覆盖图
<Ctrl>N:Night Vision；夜航显示

六、MFD（导航系统）

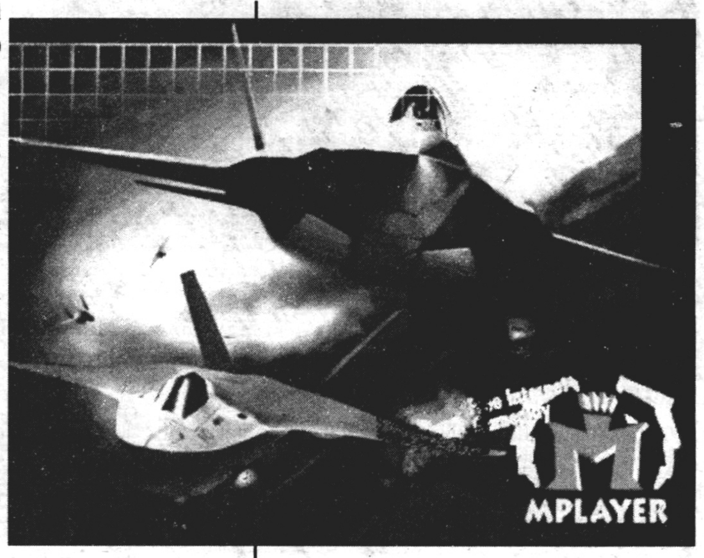
<Alt>12345:MFD Top Buttons；项按钮
<Alt>qwert:MFD Letf Buttons；左按钮
<Alt>asdfg:MFD Right Buttons；右按钮
<Alt>zxcvb:MFD Bottom Buttons；底按钮

七、Weapons（武器）

<space>:Fire weapon；发射开关
<Ctrl><space>:Fire gun；火炮
<Enter>:Toggle A2A；A2A准备
<Ctrl><Enter>:Toggle A2A down；取消A2A准备
<Backspace>:Toggle A2G；A2G准备
<Ctrl><Backspace>:Toggle A2Gdown；取消A2G准备



D:Next A2G Discr；下一A2G状态
<Ctrl>D:Prev. A2G Discr；上一A2G状态
<Tab>Inc. Target；增加目标（多架敌机时，观察左下角）
<Ctrl><Tab>:Dec. Target；减少目标



八、Miscellaneous（其它）

<Ctrl>P:pause/Resume；暂停／继续
<Ctrl>S:Toggle Smoke；释放彩烟

九、Defense（防御）

E:Toggle Ecm.；电子干扰
C:Chaff；抛撒铂云
Z:Flare；抛撒火球

十、Emergency Controls（紧急情况控制）

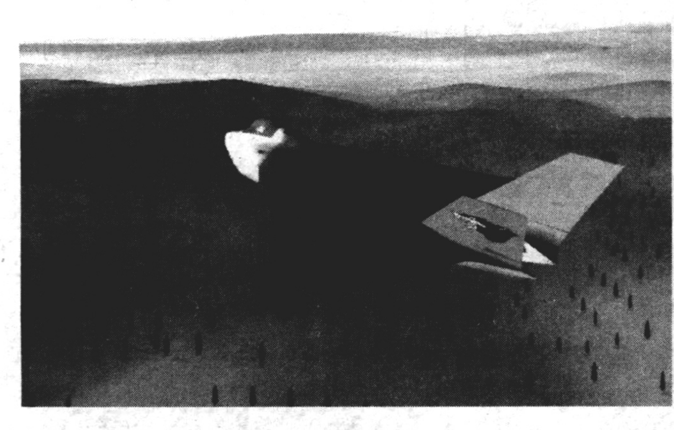
<BothCtrl><E>:Eject；弹射座椅
<BothCtrl><W>:Jettison Weapons；抛弃武器
<BothCtrl><J>:Jettison Fuel；抛弃燃料
<BothCtrl><Arrow>:Trim Plane；调整飞机

十一、Radar（雷达）

R:Radar On/Off；雷达开关
X:Inc. Range；增加监测范围
<Ctrl>X:Dec.Range；减小监测范围
<Ctrl>R:Toggle Mode；监测模式转换

十二、Radio Communication（无线电联络）

按住<shift>:Activate Menu；激活菜单



1. all wingmen：全部僚机飞行员
2. two：命令第二僚机
3. three：命令第三僚机
4.……

（一）formation：**编队**

(1) formation four ship：梯形编队
(2) formation arrow：箭形编队
(3) formation card：方阵
(4) formation decoy down：诱机在下
(5) formation decoy front：诱机在前
(6) vertical：垂直编队
(7) sepatation：散开
〈1〉wide：远些
〈2〉normal：标准
〈3〉close：近些
〈4〉display：视野内

（二）engage：**交战**

(1) engage my target：与我的目标交战
(2) engage only tracked：追踪交战
(3) engage at will：随意交战
(4) disengage：脱离敌人

（三）fire：**开火**

(1) fire at will：随意开火
(2) fire at my target：向我的目标开火
(3) fire at my command：听命开火

（四）intercept：**拦截**

(1) intercept my target：拦截目标
(2) intercept only when attacked：只有在我被攻击时拦截
(3) intercept at will：任意拦截

（五）defend：**防御**

(1) radar：雷达
(2) check six：检查六项
〈1〉now：现在开始
〈2〉regular 2min：定期2分钟
〈3〉regular 5 min：定期5分钟
〈4〉regular 10 min：定期10分钟
〈5〉regular 20 min：定期20分钟
〈6〉at my command：听我命令
(3) ecm：电子干扰
(4) radio：无线电
〈1〉end radio silence：可以通
〈2〉radio silence：无线电静音
(5) lights：夜航灯

（六）navigation：**导航**

（七）status：**状况**

(1) fuel：燃料
(2) ammo：弹药
(3) action：战斗力
(4) damage：损伤
(5) full：完整

<Backspace>:Back One Level；回到一级水平
<Grave>:Back One Level；（同上）

十三、Autopilot（自动驾驶仪）

A:Toggle Autopilot；锁定自动驾驶仪
W:Next Waypoint；下一路线点
<Ctrl>W:Prev. Waypoint；上一路线点
M:Match Target Speed；跟上目标
T:Autothrottle；自动减速
L:Level Plane；使飞机水平



十四、Dropdown Menu（菜单控制）

<Esc>:Toggle Menu；列出菜单
<Arrow>:Navigate Menu；光标选择
<Space/Enter>:Select；确定



十五、小键盘视角控制

<Ctrl><Arrow>:Move Head；调整视角
0: Look Forward；前视
1: Control MFD;MFD控制
2: Status MFD；MFD状态
3: Info MFD；MFD信息
4: Attack MFD；MF攻击
5: Strategic MFD；MFD战略
6: Offensive MFD；MFD攻势
7: Look Left；左视
8: Look Back；后视
9: Look Right；右视
<Alt><1-6>: Activate MFD 1-6；激活MFD 1-6

（吉林　于光源）

BattleZone

《战争地带》全攻略

● 武汉　赵峰

毫无疑问，《战争地带》是我接触电脑游戏以来，所见过最好的游戏之一。在表现形式上，它与去年推出的《起义》(Uprising)非常相似，把第一人称射击的成分融入到即时策略游戏中，即所谓第一人称即时策略游戏(比起《起义》来，《战争地带》的策略成份要重一些)。尽管它已经不是这类游戏的首创，但在"它是否超越了《起义》？"这一问题上，我的回答绝对是肯定的。不相信？看下去好了（当然，只看不玩可不行哟）。

关于《战争地带》

一、故事背景

还记得原来美国和苏联之间的"太空军备竞赛"吗？过去有关的一切报道都是谎言。在本世纪五十年代末期，当时的美国和苏联都发现了一种超级的外太空技术（似乎应该称之为物质？），它能够用于建造属于太空时代的战争机器。于是，真正的"太空军备竞赛"开始了……这种真正的竞赛是如此的残忍，根本就不能让地球上善良的人们知晓。现在，你接过了指挥大权！领导你方的军队在整个银河系内展开行动，抢在对手之前控制上面所提到的那种外太空技术（物质？）。在《战争地带》里，只有一个超级大国可以生存下去……

二、游戏特色简介

1. 成熟的3D战斗场景

你可以操纵多达二十种反重力战争机器。在这些机器上，装备着各式各样威力巨大的毁灭性武器。

2. 完整的战略层次控制

你是三十多种独特作战单位绝对至高无上的指挥官，这些作战单位包括：战车、步兵，以及可移动的攻击性炮塔等等。另外，你得建设基地，部署手下的部队，管理资源并建立自己的帝国，所有这一切都是在你所驾驶的战车座舱里面进行的。

3. 逼真的第一人称战斗行动

飞船被击落了?没关系，从正在坠落的飞船上弹射出来，降落到一个安全的地方。然后用你携带的轻武器，设法消灭一名敌方的飞行员，将他的飞船偷过来。接着，马上发动飞船，重新奔赴战场（在《战争地带》中，一共有七个战场，它们分别是：月球-Luna，火星-Mars，金星-Venus，欧罗巴星，即木卫二-Europa，IO星，即木卫一-IO，泰坦星，即土卫六-Titan，阿希里斯星，天王星的一颗卫星-Achilles)。

4. 具有革命性的技术

游戏全面支持3D加速，并有一个快捷的软件图形表现引擎，在里面合成了"美国国家航空航天局"进行的太空探险行动中拍摄到的真实图像。

5. 全面的多人联线作战模式

可支持最多8个玩家的联线作战，允许玩家组队进行对战。

三、键盘命令简介

游戏的操纵有些麻烦，要想运用自如得花点功夫（如果你已经是《起义》的狂热爱好者，那又另当别论），下面就对键盘命令做个简单介绍（缺漏在所难免，不要对我要求太高）。

1. 战车（或飞船）控制

Q：缓慢前进
W：前进
A：向左侧扫射
S：停止并后退
D：向右侧扫射
F：拉起上冲
C：向下俯冲
鼠标左键：左转
鼠标右键：右转
E：跳跃

2. 武器装备

鼠标左键：开火
鼠标右键：选择武器装备
F8到F12：选hard点
CTRL-F8到本CTRL-F12：联接类似的hard点

3. 观察点

Shift-F1：从座舱和HUD观察
Shift-F2：只从HUD观察
Shift-F3：在战车上面观察
Shift-F4：从外部摄像机角度观察
Shift-F5：停止从座舱和HUD观察

4. 命令界面

Esc：到游戏选项菜单
1到9，和0：激活命令界面菜单
空格键：向选择的作战单位下命令
Alt：到（或攻击）选定的目标
Tab：取消选择的命令菜单
Shift：选择用鼠标控制菜单

5. 其它

I：得到圈定目标的信息
H：跳出战车
Ctrl-B：从飞船中弹射出来
K：展开或者收拢可操纵的车辆
Ctrl-C：在联线作战模式中聊天
Pause：暂停游戏
Alt-X：从所执行的任务中退出
M：联线作战信息
O：回顾任务目的

《战争地带》全攻略

一、十个通用技巧

在正式进入到"战争地带"展开鏖战之前，我先向大家透露游戏中的十个通用技巧，可要记好了。如果你想在游戏中活得时间更长一些，得到的胜利乐趣更多一些，这十个技巧是很管用的。特别是当你通过Internet或是LAN与其他玩家进行对战时，如果想取得好成绩，灵活地使用好这十个技巧就显得格外重要。

技巧一：学会怎样使用"毁灭性环绕"(Circle of Death)。这个经受过时间考验的策略，在几乎所有类别的第一人称射击游戏中都百试不爽。它可以帮助你将敌人揍成一滩烂泥，而自己却毫发无损（当然有些夸张，有时还是要损失

那么几根头发的)。具体做法是：围着一个对手转圈，当你慢慢向左边转时，就向右边扫射(反之亦然)。通过足够的练习，你就能做到围着一个对手转上整整一圈，而不让其发现你！

技巧二：充分利用地形条件。仔细地察看地图，找出位于废弃金属场附近的喷泉(geyser)。它可以极大地提高你的作战单位的建设速度。同时，你还应该不懈地寻找有数个喷泉在一起的地点，然后把那些需要喷泉能量的建筑物修建在附近，这样，可以使防守这些建筑物变得更容易一些。最后，就是要利用好陡峭的深坑和山谷，在旁边建炮塔(turret)或是机枪塔(gun tower)进行警戒。

技巧三：熟练掌握跳跃的技术。在这个游戏中，想爬上一些斜坡和山岭可不是一件容易的事情，但如果你掌握了爬山的技巧，你就会对自己所能够到达的地方感到惊讶。具体方法如下：想爬上面对的一处峭壁，你首先得找到一块自然生成的突出岩石，然后对准它全速前进，当你碰到它时，将你所驾战车的前端拉起向上，开始爬坡。而当你开始减速时，再把车头向下，直到你向上爬时，战车又开始前进为止。

技巧四：使用航行灯塔(Nav Beacon)，可以使控制作战单位变得更容易一些。如果你事先知道派出部队所应到达的具体地点，就向该地点投放一个航行灯塔。这样，无论你自己身在何方，都可以命令你的部队出发，它们会自己到达的。如果航行灯塔用完了，很简单，让兵工厂再为你造一个好了。

技巧五：兵工厂(armory)可是一个好东西。建造一个兵工厂，就可以提升你所驾战车的武器等级。在《战争地带》这个游戏中，提升你所使用武器的等级，是一件非常重要的事情。一辆拥有“SP-Stabber”炮的战车所具备的威力，至少是一辆装备常规主炮战车威力的2-3倍。另外，兵工厂还可以制造军火，修理武器装备的速度也比再循环器(Recycler)要快得多。而且，你还可以把兵工厂投放到地图上的任何一个地方去。兵工厂的确是一个好东西，相信我，没错的。

技巧六：双炮齐发。投入战斗之前，先选定将要使用的火炮种类，然后按“L”键把它们锁定，以保证在战斗中能够双炮齐发，这样就可以使消灭敌人所用的时间大为缩短。

技巧七：找到最适合你的战斗车辆(这点很重要)。其实，游戏所提供的标准战车就是一个相当不错的选择。这种战车是一个多面手，它装备有两门主炮，一门迫击炮(Mortar)，和一种特定的武器。当然，你也可以选择威力巨大的火箭战车(Rocket Tank)，机动灵活的轻型战车(light tank)等等。在最终选定一款适合你的装备种类之前，最好是把所有类型的装备都试用一遍。但有两种装备我劝你最好不要选用：轰炸机(bomber)和狂暴者(Fury)。它们的威力是够大了的，但速度很慢，笨拙且不实用。

技巧八：不要去使用“Day Wrecker”这个东西。它的威力听起来还不错，但是当你把它投向目标后，对目标造成的伤害非常小，许多时候甚至根本就造成不了任何伤害。更糟糕的是，要建造一个“Day Wrecker”，竟然需要花费二十个单位的废弃金属(游戏中只有喷泉和废弃金属这两种资源)！

技巧九：不要把榴弹炮(howitzer)放置在你的基地里面。榴弹炮会自动对进入射程的敌人开火。如果你把榴弹炮放置在自己的基地里面，那么，当敌人进入你的基地时……会发生些什么事情，还用我来告诉你吗？

技巧十：在每次关键性的战斗后存盘。我说的是战斗，而不是行动(mission)。《战争地带》这个游戏允许你在一次行动的过程当中存盘，因此当你在一次行动中取得一定成果后，最好将游戏存盘(也许你会说，真是废话，这一点还用你来告诉我？对不起，我只是想强调一下)。

二、星条旗行动(Stars and Stripes Missions)

下面，就是游戏中美方任务的完全攻略。在此顺祝你在所有的战斗中好运！

1. 红色降临(Red Arrival)

这一关的任务非常基本，像所有类似游戏一样，本关是供你熟悉环境用的。但也有几点应该注意：第一，不要使用轰炸机(bomber)。你不需要那么强大的火力，更何况轰炸机算是游戏中最难操纵的一种装备了；第二，选择“Pop Gun Mortar”和“Rave Gun ”这两种武器安置在你的基地四周。“Pop Gun Mortar”能自动瞄准敌人，而“Rave Gun ”，嘿嘿，它的威力真是不用不知道，一用就吓一跳(不过，对它的使用得小心一些，否则会对你自己的部队造成伤害)！

2. 鹰巢一号(Eagle's Nest 1)

游戏中的第二关难度就变得如此大，的确让人有些惊讶。游戏一开始，敌军就将从东南方向你的指挥中心发动攻击，因此，要尽快赶到那里，最少可消灭一架苏军战斗机(Flighter)，而其余的都会跑掉。命令你的再循环器(Recycler)到一个喷泉去，并开始在太阳能收集站(Solar Array)和指挥中心周围建造炮塔，然后你就停泊在飞机修理库(Hangar)和补给仓库(Supply Depot)之间，准备弹药，做好战斗准备。在你密切注意战略地图上敌方的进攻迹象时，一定要保证在每个设施周围最少安置四个炮塔。

敌军的注意力将会全都放在你的指挥中心上，因此要时刻准备去援助指挥中心周围那些苦战中的炮塔。另外，还要随时准备对付那些从击落的战机上弹射出来的敌军飞行员。一旦他们落地，应马上将其消灭，特别是在消灭了那些攻击你基地的敌军装甲运兵车(APC)后。要不然，后患无穷。

一旦你收到移往太阳能收集站的指令后，要准备不惜一切代价保护好太阳

能收集站。如果你的战车受了伤，应及时到飞机修理库去进行修理，并到补给仓库去补充弹药。接到向发射台（Launch pad）移动的指令后，应该马上冲到转移队伍的最前列。在转移的路上，应特别留意那些企图阻止你方转移的敌军炮塔。如果弹药用尽，可以猛烈撞击那些敌军的战斗车辆，以防止它们向你的转移部队进行精确的射击。



3．被发现的遗迹（The Relic Discovered）

到东北部的喷泉，展开工厂和再循环器，并造出数台清道夫（Scavenger）和几个炮塔。你的基地将要面临敌军的几次攻击波，其中第一次极有可能来自东北方向。记住，千万不要到西南部的喷泉去（如果你去了，并在那儿建立基地的话，等待你的绝对将是一场灾难）。只要你安置2-3个炮塔，形成交叉火力保护好再循环器，而且能够让工厂制造出几辆战车帮助你防卫基地，敌军的这几轮攻击波就不会给你带来多大的麻烦。

当你接到前去调查五号航行灯塔的命令后，在对自己基地的防御能力感到满意之前，不要急着马上赶去。在接到此项命令之前，更不要离开基地前往这一方向，那样，你会死得很难看，因为在路上，你会遇见所有原定去攻击你基地的敌军部队。记住：在去调查五号航行灯塔时，你仍然能够制造作战单位，还有就是要带上一辆拖船（Tug）。另外，为了加快拯救的进程，一定要先派一架侦察机去侦察一下。只要你能确保拖船在拖拉遗迹时的安全，本关就一切搞定。

4．一次意外连接（An Unexpected Connection）

天眼（SkyEye）在一号航行灯塔的位置发现了一个外星建筑物，你得到命令马上去对其进行察看。听上去情况像是很紧急似的，但此时你所能做的最好的事情就是：违抗这一命令（至少不要马上去执行它）。因为一旦你发现那个建筑物，就会触发敌军一次大规模攻势。所以，最好在此之前先花点时间做好整军备战的工作。

第一步是前往东北部，那里是地图上唯一有两个喷泉的地点。这样，你就可以在放置再循环器的同时，建造兵工厂，从而把你驾驶战车的主炮从“Minigun”升级到“SP-Stabber”炮。建造1-2台清道夫，然后再在基地和火山之间的通道上安放3-4个炮塔。如果你无法确定该通道到底在何处，只需留意敌军战斗机前来攻击你的再循环器时从何处而来即可，然后在他们来的路上安放炮塔。这些炮塔并不能消灭试图攻击你的再循环器的每一只敌军部队，但至少可以大大地削弱他们，这样一来，就可以不需要另外建造战车来协助你，只用自己的力量你就能够保护基地安全无恙。而节约下来的有限的资源可以都用来建造清道夫，在一共建造了五台清道夫后，命令它们去收集废弃金属。你可能会想着去摧毁敌军所布下的地雷阵，以加大清道夫的生存机会，其实大可不必，须知，清道夫是非常强壮的，抗打击能力极强，即使对它们采取不闻不问的态度，最多也只会损失1-2台。

继续建造炮塔，直到在敌军所使用的进攻走廊上安置了5-6个，可以形成一道弹幕为止。对兵工厂进行再循环（Recycle）——目的是得到废弃金属和驾驶员，并等着你的废弃金属存量达到一定数量（至少二十五个单位）后，建造一个工厂来制造战车和轻型战车（最少要有六辆）。然后，就可以在清道夫载运废弃金属回来后，开始对它们进行再循环（Recycle），这样，使你拥有更多的驾驶员和废弃金属，以制造更多的战车。最后，将工厂自身进行再循环（Recycle），指派三辆战车去保护再循环器，然后带着它和所有的攻击性作战单位前往一号航行灯塔处。

让炮塔排列形成交叉火力，守住前往火山的入口，然后带领所有没有承担保卫再循环器任务的战车进入火山。在里面，极可能有苏军的炮塔，而且，你被从自己的战车中给轰出来的机会也很大，但总体而言，你的部队很快就能将防守方击溃。然后，让再循环器也进到火山里来，并派遣没有保护再循环器任务的战车出火山，到航行灯塔去。在那儿，你会遭到一次或是两次敌军的攻击，你的炮塔和派往此处的战车应该有足够的能力将他们给料理了。本关最大的危险是敌军的最后一次攻击，这次攻击是由轰炸机来执行的，如果它们摧毁了你的工厂，那你就将失败。当你一听到轰炸机逼近的声音时，马上派出所有的攻击性部队（除了一个仍然待在再循环器旁，以防万一外），并向它们发出“Hunt”的指令。

这一关非常难，即使遵照了上面所提到的注意事项，你可能也要尝试数次才能过关。在把本关通打了十几遍以后，我发现前面所写的战法是取得胜利的最佳途径。

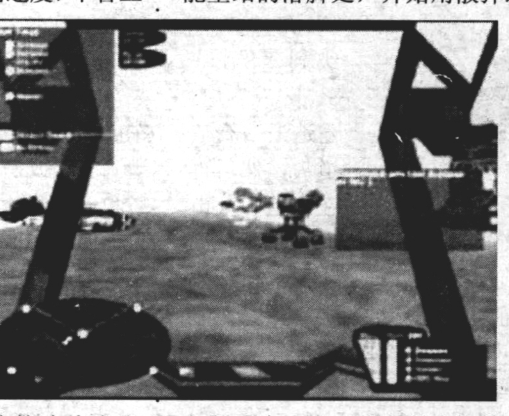
5．逃出火星（Escape From Mars）

在接到命令，前去调查未知物体后，命令再循环器和两辆战车都跟随着你。在确定未知物体后，又会接到一项命令，要你前往“星港”（Starport）。要小心，敌方会有两个炮塔和一门榴弹炮在你前往的路上埋伏着。迅速将它们解决掉，并且不要使自己遭到不必要的损伤。

到达“星港”附近，发现一个喷泉，马上把再循环器展开，再制造出两个清道夫。然后按照命令识别附近的三个建筑物。记住：刚识别完最后一个建筑物，马上就会有两架敌军战斗机冲过来攻击你。继续收集废弃金属，建造一个工厂，尽量快地制造出战车和侦察机，同时，你自己前往苏军的发射塔（launch pad），最好路线是沿着峡谷逆时针方向转过去。

不要修建炮塔保卫再循环器，因为一旦你发现了敌军运输船的目的地后，你的所有部队都要前往“Dust Off Nav Beacon”，而炮塔在保护移动物体方面就显得用处不大了。

在前往敌军发射塔的途中，可能会遇到敌军的战斗机和战车，不要停下来和它们纠缠，只需保持最高速度，不管三七二十一横冲直撞，就可以几乎毫发无损地到达敌军发射塔。尽可能远地识别出敌军发射塔（大约在150米-175米处），如果你冒冒失失地一头闯进了发射塔所在的峡谷，那么极有可能无法活着回到“Dust Off Nav Beacon”。



6. 深入敌后（Behind Enemy Lines）

不要选择最直接的路线去和Eldridge会合，在这条路线上，大量巡逻的敌军战斗机正在等着你呢！相反，当你面对一号航行灯塔时，应该沿着位于左侧的狭窄山谷行进，要准备对付拦在你前进道路上的两架敌军战斗机（要善于使用战车上的迫击炮）。

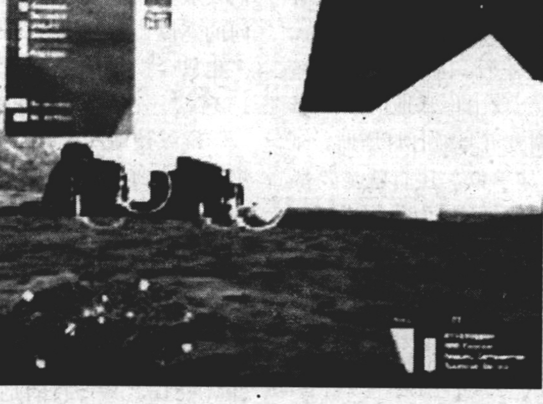
到达会合点后，建造一个兵工厂，以便能将自己战车上的主炮升级到“SP-Stabber”炮，然后再进入安放雷达阵（Radar Array）的基地。从下方稍稍偏左的方位进入基地，这样你就不会遇到什么麻烦。能看到敌军的拖船（Tug）和储存仓库（Storage Building），就表明你所选择的方位是正确的。如果想从更北边一点的地方进入基地，你将会被从敌军炮塔和机枪塔（Gun Tower）中发射出来的猛烈炮火打成碎片。一旦进入基地，马上从自己的战车中跳出来，夺取一辆战车，然后驾驶着它把雷达阵和L能量站（L-power Structure）摧毁，摧毁L能量站，就可以使强大的机枪塔（Gun Tower）变成哑巴一个。完成以上任务以后，应该立刻回到自己的战车中，然后向Utah所在的方向驶去。

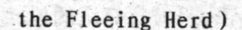
现在，你已经拥有一个工厂，一个再循环器，和一家兵工厂。把它们展开，并开始制造战车和侦察机来保卫它们。而你自己，则到兵工厂去，再挑选一门“SP-Stabber”炮（现在你就有两门“SP-Stabber”炮了）和一门散弹迫击炮（splinter mortar）。换装完毕后，驾驶战车向敌方放再循环器的地方开去（在你刚才大肆捣乱的那个基地的东边）。小心翼翼地从南面或是西南面向敌军的再循环器靠近，会发现在周围有两个炮塔守卫着。驾驶自己的战车。到该地点上面一处位于敌人射程之外的悬崖上，找到L能量站的落脚处，开始用散弹迫击炮向其猛烈射击，直到它被摧毁为止。而在L能量站的四周，还密密麻麻地坐落着许多其它重要建筑物，威力强大的散弹迫击炮同样也可以将它们给收拾得七零八落。

回到兵工厂，装填弹药，再命令1-2辆战车跟随着你重新回到敌人安放再循环器的地方，完成最后的一击。记住一定要锁住（Lock）“SP-Stabber”炮，以便能够双炮齐发！剩下来要做的事情是：对准敌人的再循环器，尽情倾泻你的炮弹吧！

7. 卑鄙的奇袭(A Nasty Surprise)

在降落区域附近的一处喷泉上展开再循环器，并在一旁修建几个炮塔来保护它，因为两架敌军战斗机马上就要赶来攻击你。建造一个兵工厂，把这个兵工厂和建设者（Constructor）安置在稍稍南部偏西一点的地方。在距离再循环器大约530米的地方有一块相当平坦的空地，你应该在此处建造一个L能量站，再在其周围建造数个机枪塔，因为附近有一个喷泉，你需要它为兵工厂提供能量。当你正在部署之时，会有三架以上的敌军战斗机来攻击你，因此要尽可能快地把兵工厂移动到喷泉处，这样，就可以把自己驾驶战车的武器装备升级，包括有：两门“SP-Stabber”炮，散弹迫击炮和近程地雷（Proximity Mine）。





建造一个工厂，以便能在防线的最前沿增加1-2门榴弹炮。当敌方威力巨大的步行者（Walker）战车从西边向你的基地逼近时，让榴弹炮开始对其进行轰击。在步行者进入到你方机枪塔的射程之内时，你就可以驾驶战车绕到它身后，用“SP-Stabber”炮将其摧毁。另一个步行者会从东边向你发起进攻，使用相同的战术把它也给料理掉（在此期间，你需要到兵工厂去加装1-2次弹药）。除此之外，还会遭到战斗机和战车的一些零星攻击，只要保持镇定，不会有什么大麻烦的。

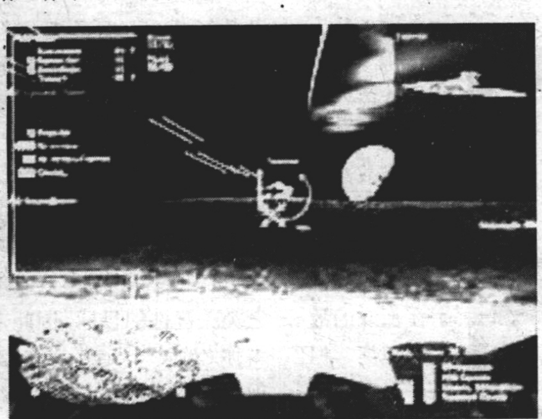
好了，现在你所驾驶的战车上的武器装备威力已经足够大，可以沿着东边的走廊朝南，向敌方的基地发起进攻了！对你所遇见的每一个敌人都要毫不手软，它们根本就不是你的对手。再告诉你一个妙招：在距离敌军基地大约350米的地方投放一个航行灯塔，然后向该处派遣两门榴弹炮（还记得我在前面说过的技巧吗？），记住要用侦察机护送，以防万一吗！榴弹炮到达指定位置后，命令它们向敌方基地猛烈轰击。注意要把攻击火力集中在两座L能量站和炮塔上，并且还要时刻留意从基地中冲出来做垂死反击的战斗机和战车。在主要防守力量都已经被消灭后，驾驶你那辆威力巨大的战车，大摇大摆地进入到敌人的基地中去，把里面的再循环器炸掉，本关任务就完成了。

8. 放养逃散的“牧群”（Wrangling the Fleeing Herd）

如果想只用一轮攻击就将敌人所有的榴弹炮给消灭了，那么你的战车无疑需要装备更强大的火力。但是，如果你要用两轮攻击才能达到目的，那么转来转去的敌军战斗机就有机会摧毁你的工厂或者兵工厂（而且机会极大）。

游戏一开始，马上把你的兵工厂派

往一个喷泉（使用“Go to Geyser”命令），以便能装备两门“SP-Stabber”炮。下一步，让建设者（Constructor）建造一个导弹发射井（Silo），这样，你的清道夫就能够开始工作了（只有在建造了导弹发射井后，清道夫才会在你的控制之下）。导弹发射井完成后，使用“Get Repair”命令去修复损伤最严重的清道夫，如果不这样做的话，敌军的榴弹炮或者战斗机只需要1-2炮就可以将这台清道夫击毁。而只使用剩下的两台清道夫，是很难收集到足够多的废弃金属来赢得本关胜利的。



消灭敌军的那几门榴弹炮非常重要，一次攻击就得手也很重要（原因前面已经提到）。其实要一轮攻击就摧毁榴弹炮阵地非常容易，前提条件是你能够找到位于山脉西坡的一处自然斜坡，然后再按照正确的顺序（见附图）进行攻击。摧毁最后一门榴弹炮后，马上赶去保护你的清道夫，以使它们免遭战斗机和战车的攻击。把工厂和建设者送到阻塞点（Choke Point），并一直加以留意，使它们也免遭攻击（像前面所提到的那台清道夫一样，你的建设者也受伤不轻，很容易被摧毁）。一旦你的工厂开始运转，马上制造出数架战斗机，协助自己保护那三台清道夫。事实上，即使有了这几架战斗机的协助，在本关中，你所做的大部分事情仍将会是在你的工厂和兵工厂（它可是你在本关中补充弹药和修理装备的唯一地方）之间疲于奔命。

摧毁敌军的再循环器对赢得本关的胜利而言，显得毫无必要，但你需要识别出一艘位于敌军基地周围丘陵地带某处的外星飞船。

阻止敌人部队的逃跑是一件很容易的事情，只要你能够收集到足够多的废弃金属，建造出三个步行者（Walker），再把这三个步行者放置在通往东北部阻塞点（Choke Point）的走廊中，就万事大吉了。它们能够把任何一个通过身边的敌人打得粉身碎骨。如果无法收集到足够建造三个步行者的废弃金属的话，你可以转而建造便宜一些的布雷机，让它们在上面提到的那条走廊中布满地雷，也行。

在摧毁那艘装载着遗迹的外星飞船后，建造一艘拖船将遗迹装上，并返回到阻塞点（Choke Point）。

9．竞争开始（The Race Is On）

对那些在上一关狼狈不堪的玩家来说，本关算是一次很好的放松机会。展开再循环器，建造一个工厂和一个清道夫。接下来，建造一艘拖船，并建造2-3辆轻型战车充当护卫，然后带领它们尽可能快地赶到遗迹所在地点，在快要接近目的地时，放慢行进的速度，并向满是坚固岩石的山坡上移动。如果你让自己在遗迹所在地点附近暴露的话，将会遭到敌军一门榴弹炮的猛烈轰击。你应该在该门榴弹炮发现你之前，先发现并摧毁它。

把遗迹定为目标，并命令拖船把它装载到船上。拖船刚把遗迹装上船，一只由数架战斗机和一个炮塔组成的敌军小分队会马上从天而降。用速射炮（Flash Cannon）把它们消灭，然后带着拖船返回降落区，本关任务就完成了。怎么样，这一关简单吧？

10．把它带回家（Bring It Home）

你根本就没有办法阻止三号运输船叛变投敌，因此你不要傻乎乎的浪费时间，试图去阻止它这样做（即叛变）。你应该做的事情是指派一辆战车和一辆轻型战车去护送一号运输船，再指派一辆战车去护送二号运输船，让它们向第一处Waypoint前进。而你则到位于降落区域北边的兵工厂去，装备上两门威力巨大的“SP-Stabber”炮。如果动作够快，你将能够赶在三号运输船逃离之前就与护航船队汇合。

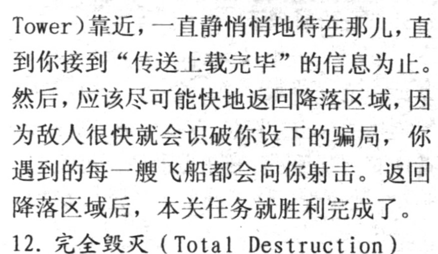
在三号运输船逃离时，会有几架敌军的战斗机赶来掩护它。用不了多大功夫，就可以把这几架战斗机给收拾掉。但是，在你到达二号航行灯塔时，会遭遇到一个隐藏在一座小山背后的步行者（还有一架敌军战斗机），因此，在你做好战斗准备之前，一定不要进入到距离二号航行灯塔200米以内的范围内去。最佳的接近方法，是在步行者仍部分隐藏在小山后面的时候，试着开炮把它的头部给打下来。或者，你也可以试着从后面靠近它（从兵工厂的那个方向），然后使用“毁灭性环绕”策略（我在前面技巧部分提到过）把它给料理了。

继续向发射场前进。在发现自己的基地正遭受攻击之前，你会受到一个敌军炮塔的攻击。当然，在基地遭到攻击之前就赶到基地，并救出发射场是可能的，但是，如果你这样做的话，就无法取得本关的胜利了。简而言之一句话，如果你想继续下去，发射场就必须被敌军摧毁。第二个发射场的位置，总部以后会通知运输船队，而且，一旦运输船队接到通知，它们会马上向那儿赶过去，所以你不用担心没有发射场。你所要做的事情是：紧紧跟着运输船队，一定要紧跟！就在你刚刚离开还在冒烟的第一个发射场的废墟时，敌军就开始向你的运输船队发起攻击了。保护它们安全到达第二个发射场所在的位置，本关的任务就完成了。

11．独自飞行（Flying Solo）

本关最难的那一部分出现在刚开始之时：你要用手中的狙击步枪打死一名敌军飞行员，并将他的战斗机抢过来。最好的策略是：以最快的速度向敌军检查站冲去，就在你刚要进入一条通往该检查站的小关口时，按“H”键从你所乘坐的飞船中弹射出去，这样，你就像被弹弓射出一样，可以来到

距离敌军检查站非常近的地方。你还身在半空中时，就要拔出你的狙击步枪，这样，一落地就可以向一架停在前面不远处的战斗机开枪射击了。用狙击步枪攻击一架静止不动的战斗机无疑要容易得多。



进入到抢夺过来的战斗机后，识别出敌军检查站，然后就径直向第二个检查站飞去。识别出二号检查站，以及三，四，五，六号检查站。当你到达六号检查站时，要非常小心地向通信塔(Communications Tower)靠近，一直静悄悄地待在那儿，直到你接到“传送上载完毕”的信息为止。然后，应该尽可能快地返回降落区域，因为敌人很快就会识破你设下的骗局，你遇到的每一艘飞船都会向你射击。返回降落区域后，本关任务就胜利完成了。

12. 完全毁灭(Total Destruction)

本关相当难，主要是因为在你的基地附近没有足够多的废弃金属。但是，只要遵照以下的步骤，就可以只用很少的部队把敌军的工厂给消灭了。

首先，在距离降落区域最近的一处喷泉上，展开再循环器，并在周围建造四个炮塔，让这四个炮塔在灯塔和再循环器之间连成一线。大概就在此时，一大队敌军的战车和战斗机正在向你的基地赶过来。这四个炮塔会消灭大部分敌军部队，但你自己也会损失1-2个炮塔。在这支敌军部队被消灭后，你的清道夫就可以把它们所留下来的废弃金属（即战车和战斗机的残骸）全部收集过来。

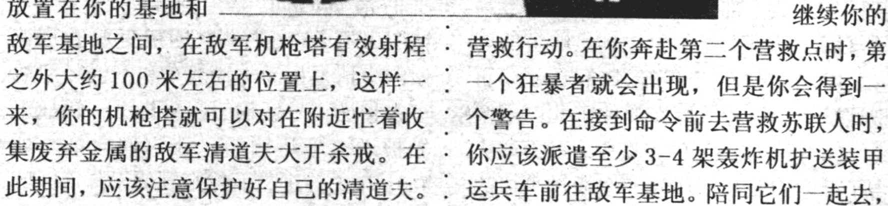
建造一个工厂，把这个工厂安置在位于降落区域东北部一处高地的喷泉上。大队的敌军战斗机会前来攻击你的清道夫和再循环器，因此你需要工厂制造出战车来保护那些清道夫（只需要保留三台清道夫就足够了）。这种连续性攻击的一个好处是：被击毁的敌军战斗机为再循环器就近提供了废弃金属来源。在经过2-3轮的攻击后，如果还没有摧毁再循环器，敌军就会放弃对其继续进行攻击，这样，你就可以把所有保护再循环器的炮塔予以再循环。

建造一个兵工厂，把你驾驶战车的武器升级到“SP-Stabbers”炮，再把清道夫派到废弃金属最丰富的地区，然后，独自前往敌军工厂所在的方向，去清理那里的防御力量，记住，应该以顺时针的方向围着敌军的主基地转。如果你能在足够短的时间内赶到离敌军工厂足够近的地方，就能够较容易的消灭部署在那儿的敌军榴弹炮。但是，一定要格外小心，因为有一队战车负责保卫该基地，如果在你发现它们之前，先让它们发现了你，那你会死得很难看的。

可以采取两种方式来摧毁敌方的工厂：带几门榴弹炮前往，让它们从远处慢慢地将工厂轰成一片废墟；或者是你深吸一口气，然后抱着杀身成仁的决心猛冲进苏军基地中去。第一种方法要安全得多，但很慢；而第二种方法则要快得多，你只要摧毁了工厂，再活着待上那么几秒钟，胜利就属于你了，你不需要返回降落区域，甚至不用再回到自己的战车中去。

13. 三座灯塔(The Three Beacons)

本关一开始，应立刻展开再循环器，并建造两台清道夫，要注意保护好它们，因为敌军几乎马上就要发动攻击。打退敌军的攻击后，建造一个兵工厂，以便能把自己所驾驶战车升级到“SP-Stabbers”炮。然后再建造一个建设者，让它制造一个S能量站(S-power)和一个机枪塔(Gun Tower)。把机枪塔放置在你的基地和敌军基地之间，在敌军机枪塔有效射程之外大约100米左右的位置上，这样一来，你的机枪塔就可以对在附近忙着收集废弃金属的敌军清道夫大开杀戒。在此期间，应该注意保护好自己的清道夫。



不过，如果你已经走到安放好机枪塔这一步，保护好自己的清道夫对你来说，应该不是个什么大问题。

安放好机枪塔后，建造一个工厂，制造一辆装甲运兵车(APC)，以使开始实施营救行动。记住，不要马上派遣你的装甲运兵车到所有的三个营救点去（即去了一处，马上就赶着去下一处），应该在两处营救点之间停留大约5-10分钟，这样，你就有时间制造用来对付狂暴者(Fury)所必需的装备，因为这些威力巨大的狂暴者(Fury)马上就会来攻击你。顺便提一下，狂暴者比较喜欢攻击清道夫，工厂之类关键性的目标，因此，在它们前来攻击你之前，一定要为这些设施配备一个护送部队，以尽量延长它们为你工作的时间。

好了，现在制造出几门榴弹炮，并把它们派遣到敌方基地所在山脊的西侧，摧毁敌方的L能量站，以使它们的机枪塔失去效力。除此之外，这几门榴弹炮还会有另外一个作用：当其攻击敌方基地时，也会向那些狂暴者开火（还记得吗，榴弹炮是自动瞄准开火的）。但这样做也有一个缺点，那就是，当狂暴者攻击你的基地时（它们肯定会这样做的），你自己的榴弹炮会跟踪向它们射击，从而会伤及到你自己的其它部队或设施。

逐渐地，你的清道夫会慢步到狂暴者所在的地区，而你所能做的事情，也只能是制造战车去保护这些可爱的“宝贝”。一辆没有升级过的战车肯定不是一个狂暴者的对手，要对付狂暴者，最好是使用轰炸机(Bomber)，但是，如果没有收集到足够的废弃金属来建立一条扎实的防线保护自己的基地的话，恐怕你所拥有的数量不多的轰炸机首先得用来保护你的再循环器和工厂。



继续你的营救行动。在你奔赴第二个营救点时，第一个狂暴者就会出现，但是你会得到一个警告。在接到命令前去营救苏联人时，你应该派遣至少3-4架轰炸机护送装甲运兵车前往敌军基地。陪同它们一起去，

并保证装甲运兵车能够安全返回。

本关的难度不小，可能要多试几次才会最终成功。需要记住的是，你要时刻监视着雷达屏幕，并尽可能多地制造高性能的攻击性武器。

14．让我们一起战斗——一起灭亡(United We Fight - United We Die)

向所有在你控制下的作战单位发出"Follow Me"的命令。并向位于西北部的喷泉处挺进。在你刚到达喷泉后不久，一个狂暴者就会出现，做好准备把它消灭。要建设者去建造一个导弹发射井（就在喷泉旁边），再制造几台清道夫，让它们开始工作：你需要收集七十五个单位的废弃金属。为了保护导弹发射井，让建设者在其身边建造一个机枪塔，如果你此时没有足够的废弃金属，可以反那些装甲运兵车给再循环了。

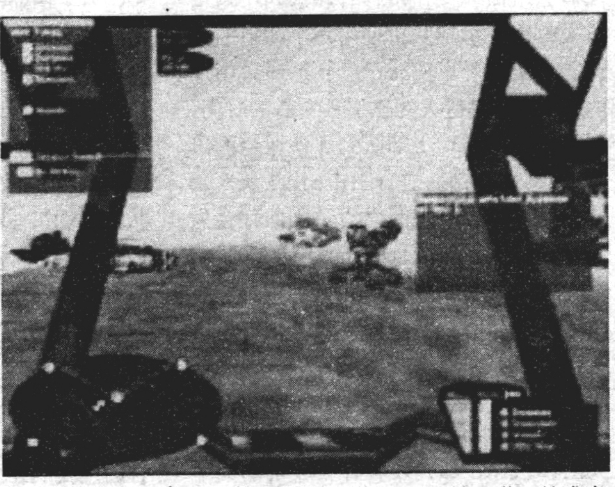
在此之后，本关的行动就显得有一些程式序化：制造清道夫去收集废弃金属，再制造战车去保护它们。如果有可能，你最好建造一个兵工厂来升级你的武器装备，但这并不是非做不可的事情。一旦拥有了充足的废弃金属，可以在废弃金属收集地区附近再建造一个导弹发射井，以加快收集进程。狂暴者们将会把主功目标集中在你的清道夫身上，因此应该时刻注释着雷达屏幕，并随时准备前去支援那些苦战中的护卫部队，以保证清道夫的安全，要知道，你的清道夫工作的时间越长，你就可以越快地完成任务。要提醒你注意的是：在地图的西部，有一个战地总部（HQ），你可以在那儿修理战车，补充弹药，而且不用花费宝贵的废弃金属资源。

15.打击心脏部位(Strike at the Heart)

这可以说是游戏中最难的一关了，因为那些可怕的狂暴者们几乎在本关一开始，就会向你凶狠地扑过来。命令所有的作战单位尽可能快地赶到四号航行灯塔，并随时准备回避狂暴者们对你的攻击，它们的主要目标将集中在你的建设者身上，而你却根本就承受不起在一开始，就失去这样一个极有价值的装备。

当部队还在行进途中时，应把工厂和兵工厂展开在位于四号航行灯塔的喷泉处。然后，将自己战车的武器装备升级，并制造三架轰炸机保护工厂，再循环器和兵工厂等关键设备，而建设者则需要你自己去保护。一旦你自己所驾驶战车的武器装备升级完毕，就把兵工厂从喷泉上撤下来，位置让给再循环器。狂暴者们的攻击几乎是接踵而至，要打退它们的攻击的确是一件非常困难的事情，但也并非是一件不可能完成的任务。充分展示你个人的战斗技能吧（除此之外，我的确也想不出什么更好的主意）！

搞定狂暴者们的首次攻击之后，制



造几台清道夫，让它们开始工作，并准备好对付将要来临的连续攻击波。当你有了足够的废弃金属以后，在狂暴者们前来攻击你的那个方向安置一些炮塔（看上去，它们好像从屏幕底部的西面出现）。另外，你还得引爆用于阻止你接近狂暴者基地的那些狂暴者地雷（Fury mine），如若不然的话，它们会对你的那些在附近作业的清道夫造成极大的伤害。渐渐地，你需要把兵工厂或是工厂转移到一处新的喷泉上去，但不幸的是，附近唯一的一处新喷泉实际上就坐落在狂暴者基地的门口，因此，你一定要竭尽全力保证自己的扩展行动能够顺利进行（在本关中，为了保护你的关键性设施，你那用于扣动战车炮发射扳机的手指可能会累得抽筋，但是，只要你能够保持镇定，最后的胜利一定会属于你的）。

现在就开始扩展行动吧！把你的工厂（或是兵工厂）移到正好位于狂暴者基地外面一点的喷泉上去，制造几门榴弹炮，并把它们移动到保护狂暴者基地的那处悬崖正对面的地方。到达指定位置后，命令榴弹炮首先把炮口对准飞机修理库（hangar)：飞机修理库被消灭得越快，整个战场的形势对于你来说，就越容易控制。消灭飞机修理库后，再命令榴弹炮把炮口对准S能量供应站，接着就是残存下来的任何一个狂暴者，直到最后摧毁它们的指挥中心（command center）为止。记住，一定要注意保护好那几门榴弹炮的安全，因为狂暴者们肯定会对它们发起凶猛的攻击。

16.敲打核心部位(Tapping the Core)

这一关看上去比较复杂，因为你需要摧毁所有的热能转换塔（thermal power conversion towers)，但实际上执行起来要容易得多。游戏一开始，马上展开再循环器，然后建造一个兵工厂，这样一来你就可以把战车炮升级到"SP-Stabbers"炮。升级以后，把兵工厂喷泉上移下来，取而代之以工厂。命令兵工厂跟随你一起到一号塔去，把一号塔和守卫在那儿的狂暴者干掉后，就可以把兵工厂移动到空出来的喷泉上。在向二号塔进发的同时，开始制造进攻性武器。由于此时你的战车已经装备了"SP-Stabbers"炮，守卫每个热能转换塔的三个狂暴者对于你来说，完全可以应付自如，所以命令那些制造出来的进攻性武器（最好是轰炸机）去保护好你的清道夫们。

在摧毁了所有的热能转换塔后，可以安下心来，组建一支数量可观的轰炸机部队（7-10架），用来攻击狂暴者的工厂。你跟随这些轰炸机一起前往，等待着你的绝对是一道可口的美餐。千万要记住一件事：绝对不要制造榴弹炮！它们的制造时间太长，你可能还没有造好，狂暴者们就把你的工厂给毁掉了。

17.最后一次打击（The Ultimate Quake）

这一关是有时间限定的，所以不要做那些不必要的事情。如果把你的战车炮升级，还是有足够的时间和废弃金属的，但是这样做了以后，可能会需要在得到你想要的东西后，又要将兵工厂给再循环了（你浪费不起可贵的资源）。

接下来，建造两台清道夫去为你的再循环器和工厂提供资源，然后再建造两架轰炸机来保护它们。好了，有关防御的问题解决了，现在就开始建造用于进攻的轰炸机和轻型战车（最好的组合是

一架轰炸机和一辆轻型战车在一起)，一般来说，四架轰炸机就可以了，但为了保险起见，还是造五架吧。

在组建好进攻分队之后，命令轰炸机(当然还有那些轻型战车)去攻击狂暴者的发射场所(launch site)。一般来说，轰炸机会选择在地形上障碍最小的进攻路线，但不幸的是，这也是一条狂暴者们防御力量最强的路线，因此你就应该和你的进攻部队紧紧地在一起，以保证它们的安全，要它们跟随你从北部那条狂暴者们防御力量较弱的路线走，不会有多大的作用，因为它们无法对付那里难走的地形。

需要把你的进攻分队集合起来摧毁那四座推进器(thruster)：按下"Ctrl+1"以选中所有的部队单位，然后命令它们一座接一座地摧毁那些推进器。在这一任务完成之后，选择"天眼"(SkyEye)推荐的路线返回，也就是北边那条路线，但是，如果你所驾驶的战车损伤严重的话，最好是让另外一个战斗车辆把你给搭载上，而不要去冒不得不从被毁的车辆中弹射出来的危险(这同时也就意味着你已经失败)。

本关中，最困难的部分恐怕要算是在摇晃不定的战车中发布命令了，但是，一旦你适应之后，要想取得最终胜利不会让你费很大的工夫。

三、红色旅行动(Red Brigade Missions)

红色旅行动是用来满足那些"资深指挥官们"的。不过，这些行动所带来的挑战，与其说是战略上的，到不如说是战术上的。苏军的战车和战斗机比起它们的美国同行来，似乎要显得更不能经受打击，即使是像侦察机这样威力很小的作战单位，也能一炮就给你造成直接伤害。因此，在执行任务时，你一定要时刻警惕地注视着自己所驾战车装甲的受损程度，一旦你的战车看上去就要被摧毁，要马上离开战场(在同等条件下，它们绝对要比美军装备所能够支持的时间短得多)。

1.Golem伏击(The Golem Ambush)

本关成功的关键是不要去执行你所接到的所有命令。游戏一开始，应该建造两台清道夫和一个工厂，然后把所有类型的进攻性武器(步行者除外)集中在接近中部通道出口的地点。接下来，再建造两个炮塔，把它们和另外两个游戏一开始你就已经拥有的炮塔合并在一起，移动到你的进攻性武器聚集的地方，记住，在做这些事情的同时，你还应该不停地制造火箭战车(rocket tank)和第三台清道夫(如果你觉得有此必要的话)。

在你获知美军护航船队将要路过的通道后，马上把步行者和那四个炮塔派遣出去，但还不要让它们到特定通道的出口去，而应该让步行者和那四个炮塔前去封锁美军部队所使用那个通道的进口。在接到美军部队已经到达通道中部的通知后，等待大约三十秒左右的时间，再派遣其它的攻击部队到那条通道的出口去，对美军部队进行阻击。由于美军部队拥有比你更强大的火力，因此你会失去在通道出口处进行阻击作战的部队中的绝大部分，但是，当美军的残余部队试图逃回自己的基地时，将会遭到你早已埋伏在通道出口处的炮塔和步行者的毁灭性打击。

把幸存下来的炮塔部署在步行者的周围，它们在那儿还会歼灭大量的美军部队。迅速地建造2-3辆轻型战车，以抵御美军战斗机从地图左下方发起的第二轮攻击，放心，这次攻击持续的时间很短。

再接下去，你所要做的事情就是耐住自己的性子，收集足够多的废弃金属，组建一支包括战车和榴弹炮在内的强力部队。然后，带领它们从西向东地杀向美军基地，用榴弹炮远程轰击，摧毁美军的炮塔，机枪塔，能量站和工厂，这样做会花费一点时间，但是能保证你较为安全地将美军基地全部摧毁。

2. 宝贵的货物(Precious Cargo)

这一关有一点麻烦。美国人马上就会向你进攻，因此你的行动必须非常迅速才行。立刻派遣你的装甲运兵车上路，前往发射场。然后把你的攻击部队分成三组，其中两个组分别前去跟随两辆装甲运兵车，第三组留下来对付那些正在从北边赶来攻击你的美国人，而第三辆装甲运兵车则由你来亲自照顾。

值得庆幸的是，你的那些装甲运兵车在行进途中，尽管会不时遭到尾随在后的美军侦察机和战车的攻击，但它们还可以承受相当的打击，因此不用太为它们担心。当你得知有美军的榴弹炮位于山岗之上后，命令你的第三组攻击部队前去摧毁它们(当然是在打退了游戏开始时美军所发动的那次进攻后)。游戏中，为了保证那几辆装甲运兵车的安全，可能需要你一直马不停蹄地跑上跑下。

3. 邪恶的军营(The Evil Battalion)

恐怕没有比这一关更容易的任务了。当你沿逆时针方向顺着小路向最右端行进时，命令轰炸机紧紧跟着你。要小心那些近程地雷(Proximity Mine)，发现它们之后，用火箭摧毁它们(记住要开启火箭，一次只发射一枚)。防卫敌人基地的那些炮塔则由你自己来解决，如果你命令轰炸机去执行的话，它们不会选择在远处用火箭来攻击，而会离敌人的炮塔太近，遭受一些不必要的损失。在消灭所有的地雷和炮塔后，你的弹药极有可能已经耗尽，用剩下的最后一枚火箭摧毁一个机枪塔(最起码也要削弱它)。重新装填了弹药之后，将机枪塔全部干掉，然后再干掉S能量站(当然，能先摧毁S能量站会更好一些，但在本关中，如果你不先把机枪塔摧毁，而直接就扑向S能量站的话，可能你还没有接近目标，就已经被敌人的机枪塔给消灭了)。命令轰炸机消灭美军的再循环器，然后选择最近的路线回到自己的基地。

4. 木卫一上的桥(Io's Bridge)

要赢得本关的胜利，可能会有几种作战方案，下面所提供的是一个把握性相当大的作战方案。

展开再循环器，依次建造一个工厂，两台清道夫和一个兵工厂。然后，把建造者给再循环了，因为它在本关中没有什么实际的用处。把你的战车炮升级到"SP-Stabbers"炮，然后在指定时间内赶到那座桥。在做上面这些事情的时候，一架敌军的侦察机正在向你逼近，即使你还没有将战车主炮升级到"SP-Stabbers"炮，要把这架侦察机消灭，也

是一件易如反掌的事。在向那座桥移动的途中，一定要格外小心，不要靠近那些熔岩，它们能对你的战车造成很大的伤害（要比你在执行“星条旗行动”时，所驾驶的美军战车所受伤害大得多）。

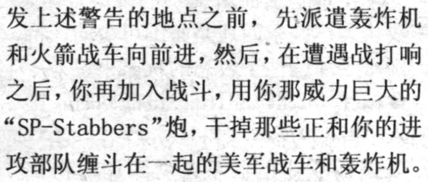
制造一门榴弹炮，并命令它紧紧跟随着你。在前往那座桥的半路上，有两架美军侦察机埋伏在一座小山后，由你亲自出马，去消灭它们，保证榴弹炮能够安全通过，并把它放置在那座桥的附近。在那门榴弹炮向目的地移动的时候，制造一架轰炸机和尽可能多的火箭战车，要它们也跟随着你，到桥梁附近去。如果你接到报告说前面发现敌人炮兵的话，那就表示你向前走得太远了。在桥梁靠近你的那一边，有一支包括战车和轰炸机在内的美军部队埋伏着，因此，在你前进到触发上述警告的地点之前，先派遣轰炸机和火箭战车向前进，然后，在遭遇战打响之后，你再加入战斗，用你那威力巨大的“SP-Stabbers”炮，干掉那些正和你的进攻部队缠斗在一起的美军战车和轰炸机。

消灭掉美军的伏击部队以后，跨过那座桥，摧毁位于右边的那门美军榴弹炮。马上，就会有1-2个美军的进攻部队前来攻击你，因此一定要随时保持警惕。另外，可能还会需要你去摧毁位于桥梁左边的那门美军榴弹炮，这取决于在你之前，轰炸机和火箭战车是否已经完成了这项任务。

现在，你派出的那门榴弹炮应该已经到达作战位置，可以为你帮上大忙了。在右边不远处，有一个敌人基地，里面有几辆火箭战车正等在那儿，准备和你大干一场。但是，只要你不靠近它们，它们就不会对你发动进攻。命令你的榴弹炮从远处轰击美军基地，首先摧毁L能量站，以便使机枪塔失去作用，然后再把炮口对准美军的再循环器。最终，那些一直在傻等着你的美军战车还是会成群地冲出基地，向你发起攻击。而在此时，你也应该制造出了更多的战车和轰炸机，命令它们前来支援你。到这个时候，只要不粗心大意，我相信最后的胜利一定属于你。

5. 控制高地（Controlling the High Ground）

这一关，你一进入游戏就会发现，一场激烈的大范围的战斗正在周围进行着。别慌，保持镇定，只要按照下面的战法，获得胜利会比你所想象的要容易得多。本关成功的关键是尽可能快地去完成那些交给你的任务。



命令你的布雷开始布雷，并要的攻击性作战单去搜索敌人，然，要再循环器建一个兵工厂。造兵工厂后，你就以前往美军榴弹和步行者正在攻的那座山脉。对这里的美军部队讲究一下顺序，果你首先攻击步行者，能够很容易地将它摧毁，但是就在同时，美军榴弹炮会切断你的能量供应，最好的选择是在消灭步行者之前，先把位于附近平地上的两个炮塔给干掉，再摧毁榴弹炮（这会比较麻烦）。如果你决定这样做的话，一定要记住在攻击榴弹炮时要不停地移动，以尽量减小步行者对你的战车造成的伤害。

要是幸运的话，在消灭了美军的炮塔，榴弹炮以及步行者后，你的攻击部队中还会剩下几辆战车可以返回基地。美军的又一次攻击马上就要来临，一支包括侦察机和装甲运兵车在内的部队正在从北边杀过来，这些狗杂种们非常歹毒，一旦进入射程，就会向你的运输船倾泻大量的炮弹。因此在它们到来之前，要命令你剩下来的所有攻击部队尽快赶到自己的基地，否则后果不堪设想。在侦察机和装甲运兵车之后，还会有侦察机和步行者，因此你一定要坚持住，如果你在前面消灭榴弹炮和步行者时，没让它们把你的能量供应给切断的话，对付此时前来攻击的美军部队就会容易得多。

美军在经过最初的两轮攻击波之后，会安静一段时间，这时就轮到你来向它们发动进攻了。把你的战车主炮升级到“SP-Stabbers”炮（如果你还没有这样做的话），然后就可以驾驶战车开出基地向西北方向前进（此时你的战车一定要有足够的弹药和一定的装甲抗击度）。在途中，碰到一些正从该方向过来的美军部队，并发现它们的数量大大地超过了自己，于是你毫不犹豫地马上返回基地，在机枪塔和基地中其它部队的掩护下，到飞机修理库中去把自己的战车修好（当然，这个步骤你不进行也可以，不过，你不亲自去看一下，也许是不会死心的）。

看来，要想阻止敌人源源不断地攻击，唯一的办法就是摧毁它们的再循环器了，值得庆幸的是，这项任务由你自己一个人来完成就已经足够了。驾驶战车向东北方向驶去，找到美军再循环器所在的具体位置（如果你等待足够长的时间，它会显示在你的雷达图上）。虽然保护再循环器的美军力量相当强，但你可以不用去理会它们，你所要做的事情只是消灭掉这个再循环器就可以了，哪怕刚刚消灭掉它，你自己所驾驶的战车也被摧毁也行，但是，你可不要忘记从毁坏的战车中弹射出来哟！当然，如果你想在攻击时，带上一架轰炸机或是火箭战车也不是不可以。

6. 清理通道（Clear the Path）

在法国，有一种名叫“Pour Le Merite”的勋章，专门授予那些拒不执行上级命令，但却获得战斗胜利的指挥官门，现在，你将有机会获得这种勋章的俄国版本了。总部发给你的命令中，作出了这样的指示：“你必须击溃位于峡谷的防线”，也就是说要你向那条由地雷，炮塔和机枪塔组成的防线发起正面进攻。执行这一命令毫无意义。其实要想赢得本关的胜利，你唯一需要的东西就是一辆升级过的战车。

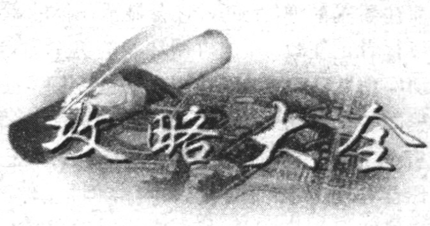
到敌人基地北部去的那条道路上，布满了美军的侦察机，炮塔，布雷舰和机枪塔，因此，聪明的办法是不走那条路。只需把你的步行者分队向北边移动一点，刚好就在基地外即可，以防止偶尔游荡过来的美军侦察机或是战车进入你的基地，把再循环器打掉就可以了。然后，要再循环器建造一个兵工厂，以便能使你的战车主炮升级到“SP-Stabbers”炮。

向北从基地的天然出口出去，然后马上右转，紧贴着在地图上绕成一圈的那条山脊行走，在此过程中，一定要按着“T”键，以便找到一门美军榴弹炮在山上

所在的位置，然后消灭它，要不然，不久后，它就会开始攻击你的步行者分队了。除此之外，途中你还要越过一处角度为90度的峭壁（方法已经在前面说过了）。

你在行走时，只要能够很紧地贴着山脊，就可以躲过路上敌人建造的机枪塔。当然，如果你坚持要摧毁它们（包括一座L能量站），也没有什么不妥。但我劝你最好是躲开它们，免受不必要的损伤。接下来，会碰到一个毫无防卫的废弃金属储藏仓，如果愿意的话，可以摧毁它，但是也没有什么必要。在这之后，就可以非常顺利地一直抵达只有少数几个炮塔守卫着的“Nav Point”，把它们都给干掉，然后再解决掉敌方的战地总部，任务完成。

7．夺回我们的基地（Reclaim Our Base）



不要相信总部司令官对你的安抚之言，他允诺的增援部队将永远也不会前来帮助你。命令装甲运兵车跟随着你，然后把它安置在一个远离基地的相对较安全的地点。而你自己则来到基地北面的一处平地上，摧毁一个为机枪塔提供能量的W能量供应站。你的这次攻击会引来想发现出了什么问题的敌人侦察机，你会在它们身上花费太多的弹药，以至于没有足够的弹药留下来对付监狱了，但剩下的弹药还是够你把另一个W能量供应站给干掉。

然后，命令那辆装甲运兵车过来跟随你，一起前进到位于监狱东南方的一处被遗弃的苏军基地，在那里修复战车（紧靠着飞机修理库停下来即可），补充弹药（紧靠着补给品仓库停下来即可）。一切完毕之后，你就可以返回到美军基地去了。

当你返回后，美军一切阻止你的营救行动的企图都将是徒劳无益的。消灭反抗之后，命令装甲运兵车装载上被囚禁的战俘，然后，一起回到那处被遗弃的苏军基地，在那儿，修复你的战车和那辆装甲运兵车，并为自己补充弹药。现在，你可以到隐蔽的工厂去了（如果你把被遗弃的苏军基地看成是一个时钟的中心的话，隐蔽的工厂就位于大概两点钟的位置，距离大约为900米）。然后再去找到秘密的补给品仓库（命令工厂和装甲运兵车跟随你一起去），它比工厂要好找得多，在非3D表现的雷达地图上，那个很大的白点所代表的就是它了。

到达那个白点之后，把建筑物识别出来，你会发现该仓库不仅有许多弹药，而且还有两个炮塔和两辆清道夫。命令所有的单位都跟随着你回到那个被抛弃的基地中去，然后，你就可以开始从事收集废弃金属的工作，并制造出尽可能多的攻击性作战单位。在攻击大军的组建过程中，让那些已经造好的作战单位去保护你的清道夫，使它们免受伤害（这两辆清道夫堪称你的生命线）。需要提醒你的是，在作战过程中，凡是受伤的装备和部队，只要把它们停靠在飞机修理库旁边，就能够被修复一新。

经过一段时间的努力，你应该已经收集了足够的废弃金属，可以组建起一支令人生畏的攻击大军，那么，开始对美军基地发起进攻吧！从远处解决了美军基地外的炮塔等防御设施以后，冲进基地，集中所有部队的火力摧毁美军的再循环器，只要它被摧毁，胜利就属于你了。即使在美军的再循环器被摧毁的同时，你自己所驾驶的战车也被摧毁，只要你自己能设法活过很短的时间，也可以获得胜利。

8．惩罚黑狗（Punishing the Black Dogs）

本关是你证明自己是一位伟大的苏联红军指挥官的最终机会。好好干吧！

在降落区域中心部位附近的一处喷泉上，展开你的工厂，把再循环器移动到降落区域东南部稍微偏南一点的那处喷泉上展开（它位于两个数量很大的废弃金属收集场之间），以便加快建设的进程。建造一辆火箭战车保卫工厂，制造2-3台清道夫开始收集废弃金属，再建造一个兵工厂，并把它展开在工厂旁的一处喷泉上。做完这些事情之后，你就应该在清道夫们收集资源的地区来回巡视。这样做不仅可以使你能在它们受到攻击时，迅速赶去援救，还可以消灭那些企图在这个废弃金属资源丰富的地区，建立据点的敌军建设者们。当你拥有足够的废弃金属资源后，首先要做的事情就是把战车主炮升级到“SP-Stabbers”炮（在《战争地带》这个游戏中，只要有可能，你都应该这么做）。在收集资源的漫长过程中，你还得打退敌军的多次进攻，但是，只要你已经拥有了升级后的战车主炮，并随时留意雷达显示屏，相信它们都不会给你带来什么大麻烦。随着废弃金属数量的逐渐增多，你可以建立起一支由轰炸机和狂暴者组成的舰队，以保证你的工厂和再循环器的绝对安全。

确信你的基地无后顾之忧后，为你自己驾驶的战车加装上散弹迫击炮，然后向位于地图东南角附近的美军基地杀过去。依靠你的战车上的强大火力，可以毫不费力地消灭那些从美军基地中冲出来，向你进攻的战车和侦察机。然后，用射程很远的散弹迫击炮摧毁美军基地里面的能量供应站，以便使机枪塔失效。而这时，你的弹药也可能已经用得差不多了。返回自己的基地，补充弹药，然后把所有的攻击性作战单位都带去攻击美军基地，几分钟以后，胜利就属于你了，你将会被授予统帅整个苏联红军的使命。

《战争地带》的秘技

下面给出《战争地带》的作弊代码，即使有了上面所提供的硬战攻略，我认为这些东西还是必不可少的（特别对于那些性子较急的玩家来说）。

●按住“CTRL+SHIFT”键的同时，键入“BZBODY”

效果：战斗车辆不会受到任何伤害（屏幕会闪绿色光）

●按住“CTRL+SHIFT”键的同时，键入“BZTNT”

效果：战斗车辆不会消耗弹药（屏幕会闪蓝色光）

●．按住“CTRL+SHIFT”键的同时，键入“BZVIEW”

效果：不用建造通讯塔（comm tower），就可以得到通过卫星才能观察到的景象（屏幕会闪黄色光）

●按住“CTRL+SHIFT”键的同时，键入“BZFREE”

效果：建造设施时，不用耗费废弃金属，也不用操纵人员（pilots）（屏幕会闪白色光）

●按住“CTRL+SHIFT”键的同时，键入“BZRADAR”

效果：敌方的目标永远可见（屏幕会闪紫色光）

●在游戏显示任务简介时，键入“IAMADIRTYCHEATER”（我是一个肮脏的骗子）

效果：所有的关都可以玩。

大刀向鬼子们的头上砍去！
《地雷战》攻略



《地雷战》是前不久由金山公司推出的一款战棋游戏。游戏中，从一开始的独自一人发展成拥有几十人的极具战斗力的游击队，并且攻下了平阳县城，其间的挑战性可想而知。并且游戏的音响，画面也颇精致，如果不是鼠标有时会突然消失，简直可以称得上“完美”，小弟经过几月的艰苦征战，终于爆机。特将以下几点经验提供给大家参考。

概述篇

只要是玩过《三国志英杰传》、《炎龙骑士团》、《超时空英雄传说》的玩家，玩《地雷战》时，都是很容易上手的。略微的差别就是画面不会随着人物的移动而移动，需要借用一下方向键。游戏引入了战斗等级与策略等级这一概念。战斗等级是随着你的攻击次数的增多而逐渐升级的，最高10级，当你的战斗等级上升到一定程序时，攻击范围就会增大，攻击力也会增加。策略等级也是一样的效果。

游戏中有一种类似《三国志英杰传》中的援军报告和救命书的东西，少林真经和论持久战，这可是买都买不到的。另外，每当玩家打过一关，电脑会为你的表现打分，超过99分，便是完美，千万不要小看这评分，当你爆机后，评分垒加到一定程度(大概是3600分，小弟两次爆机，一次3604分，一次3996)，就允许进入隐藏关卡，参加几次大战。

如果你在开始作战时，选择的是简单容易的难度等级，那就可以用循环升级的办法，比如说，当你消灭第一关所有敌人后，选择重新开始，你会惊喜地发现你的等级和经验值都还在，不知你会有何感想。只不过从宝箱中得到的物品会消失，就算你使用了加参数的物品，但如果重新开始，你会失去已加的点数，顺便说一句，宝箱中的物品除了几个特殊物品是固定的外，其余都是随机的。

在游戏中，即使是休息关也可以读取进度，看见平阳县地图，右上角那个硕大的“地雷”了吗？所以，战斗时，要注意保护弱小的同伴，否则，降级的滋味可不是好受的。



策略篇

游戏中的物品道具都有极详细的解释，这里就不再多说了，小弟只讲一下没有解释的策略。敌我双方的策略种类共有十六种，策略使用后的成功与否和质量高低，取决于策略实施者智力的高低，而没有策略值这一设定，实在是很体贴玩家。而且，杂货铺和宝箱中有诸如“岳飞兵法”和“诸葛兵法”之类加智力的道具，所以主角的能力是很容易升到100的。好了，言归正传，十六种策略及其作用如下：

补给——增加体力
激励——恢复士气
医疗——同时补充体力和士气
火攻——用火计攻击
滚木——用木头攻击
擂石——用石头攻击
威慑——降低士气
骚挠——降低防御力
破坏——降低功击力
掠夺——抢夺对方。这种策略真是妙，抢了对方的装备，敌方的攻防都会下降。
反向——降低一单位敌军的等级。
疑兵——使对方被疑兵单位停止一回会的行动。
督战——使乙方已行动的单位再获得一次行动机会(该策略无论成功与否，皆要加经验值)。
施毒——施放毒气使对方的体力与士气同时大幅度下降。
空袋——用飞机轰炸。
暗杀——如果成功的话，敌方一单位兵力会被消灭(无论多少体力)。该策略使用时，会有“暗杀”两字配备，很酷的。

攻关篇

第一关：穿越封锁线。胜利条件(以下简称胜利)：到达东北角民房；失败条件(以下简称失败)：超过三十回合。

敌人五名，宝箱三处。

主角出现时，攻防皆低，最好等六回合，两个伪军进入碉堡后再冲上去，就可以顺利过关了，不过要小心碉堡的扫射。

第二关：营救朱老忠。胜利：全歼敌人；失败：朱老忠被击毙或超过三十回合。

敌人八名，宝箱三处。

本关关键的地方是小心敌人狗急跳墙，把朱老忠杀害了(朱老忠只有一点体力且不能行动)。过关后，入驻桃花岭，收朱老忠。

第三关：攻打赵村。胜利：全歼敌人；失败：超过三十回合。

敌人11名，宝箱三处，敌军主将(以下简称敌主)：土肥原贤二。

打过本关，可收赵虎，张嘎，得到土雷制造技术。入驻赵村，民房中可得小米。

第四关：接应李向阳。胜利：李向阳到达村庄歼灭敌人；失败：李向阳被击毙或超过二十回合。

敌人八名，宝箱两处，敌主：寺内寿

一。

本关可让主角靠近李向阳，收李向阳后再组织反扑，过关后，于民房中得到伪装雷制造技术。

第五关：处决高敬天。胜利：高敬天被击毙；失败：超过三十回合。

敌人17个，宝箱两处，敌主：高敬天。

本关第十三回合时，会有6个敌人援军，从下面宝箱处来到，可预先在他们头顶安上12颗土颗土雷(一颗炸不死)，当他们冲上来时，便会被全歼，这种方法对升级很有帮助(炸死一个敌人，所有我方部队均得十二点经验值)，过关后，入驻桃花镇，于民房中获得石雷制造技术。

第六关：攻打李村。胜利：全歼敌人；失败：超过三十回合。

敌人11个，宝箱两处，敌主：冈部直三郎。

第五回合时，史更新和兰姑会出现，第六回合便会加入我军。过关后，入驻李村。

第七关：接应肖飞。胜利：全歼敌人；失败：柳忻死亡或超过二十回合。

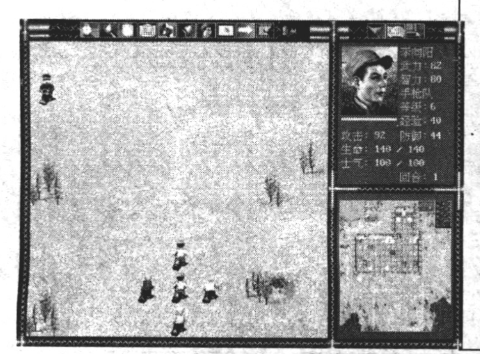
敌人9个，宝箱三处，敌主：西尾寿造。

本关左下角处宝箱，乃是少林真经，每回合恢复15%的体力，实为珍品。作战时，可让肖飞堵在桥头，率先冲上桥的是敌军狼犬队，智力只有20，可让肖飞用疑兵之计，绝对百试不爽，下面的部队攻上，便可大功告成。过关后，收肖飞，柳忻，于民房中得到铁雷制造技术。

第八关：攻占土桥。胜利：全歼敌人；失败：超过四十回合。

敌人21个，宝箱三处，敌军主将——野田、谷寿夫、富刃。

本关可先歼灭桥下敌人，然后柳忻于桥畔吸引桥上的敌人，便可顺利过关，



过关后于民房中得蝎子雷制造技术。

第九关：救援白洋淀。胜利：全歼敌人；失败：李霜泗阵亡或超过三十回合。

敌人16个，宝箱两处，敌主——川岸三郎。

本关柳忻与肖飞可先在桥头安上几颗石雷，剩下的敌人冲上去后，都会攻击李霜泗，柳忻为其补充体力。肖飞杀敌，过关后收李霜泗，张长庚得2000元，入驻白洋淀。

第十关：保卫白洋淀。胜利：全歼敌人；失败：超过三十回合。

敌人20个，宝箱三处，敌主——松井石根。

左边中部有少林真经，本关可先在两上谷口处排放地雷，本关开始时，九爷会加入部队并带来了引发雷技术。

第十一关：智救村民。胜利：救出三个地方的村民；失败：超过三十回合。

敌人23个，宝箱两处，敌主——哈巴狗。

本关中任意救到哪一个地方的村民，均可得雷石柱加入，21回合时，敌军援军10个从左上角至过关后，入驻萧家庄，于民房中得到磁电雷制造技术。

第十二关：解救林嫂。胜利：林嫂到达某民房；失败：林嫂被敌人抓住杀害。

敌人9个，宝箱一处。敌主——刘麻子。

本关兵分两路抵住敌军，则林嫂可顺利撤退。过关后得林嫂加入。于民房中得竹叶青。

第十三关：抢夺粮食。胜利：全歼敌人或占领仓库；失败：超过三十回合。

敌人21个，宝箱两处。敌主——重藤千秋。

本关于11回合时，敌军炮楼会起火。过关后收雨来，入驻冉庄。

第十四关：保卫冉庄。胜利：全歼敌人；失败：超过三十回合。

敌人28个，宝箱二处，敌主——松井石根。

本关先在左中部安放磁电雷，等待敌军冲上，桥下敌人可以不管，因为他们只是排成一个弧形防守而已，消灭了左面敌人，再从下面桥过去，袭击，定可大功告成，第九回合时，赵勇刚、魏强加入。

第十五关：地道战。胜利：全歼敌人；失败：超过三十回合。

敌人13个，宝箱两处。敌军主将——佐佐木二郎、高得远。

本关只需向前冲，难度不大。过关后可于民房中得到彻地雷技术。

第十六关：打火车。

胜利：全歼敌人；失败：超过三十回合。

本关，敌人15个，宝箱两处。敌主——山冈道夫。

本关，一开始可收鲁汉、刘洪。敌军会在第九回合时，从铁路两端出现，可以先在敌人的前面安一颗磁电雷。铁路下面的敌人，因为先要上一步，所以需把地雷安在他们的头上，然后全体部队派至村民旁守护，第十回合便结束战斗。过关后可得瘴气雷制造技术，并入驻枣庄。

第十七关：过铁路。

胜利：科学家到达铁路对面民房；

失败：李正或科学家遇难。

敌人30个，宝箱三处。敌主：康伯充。

本关可先消灭桥附近的敌军(第三回合时，敌军会固守不攻)，只剩下河旁边的三个敌人，派部下在铁路上安8颗磁电雷(上面四颗，下面四颗)，然后，消灭剩下的3个敌人。科学家便会冲向民房，但只要一踏上桥，日军巡逻车(8个装甲车)便会从铁路上出现，不过，不用怕，因为他们自己会撞上地雷。过关后，科学家会送你一个定时装置。本关左上角宝箱有“论持久战”，每回合恢复25%的体力，10点士气，不可不取。

第十八关：夺取武器。胜利：在物资中找到五箱武器；失败：超过三十回合。

敌人15个，宝箱两处。敌主：土居明夫。

本关一开始，可让主角靠近吴海，可收吴海。不过他不会参加这场战斗，这次战斗，机枪主要是在那些黄色覆盖物下，值得注意的是第五箱机枪并不在最后一节车厢中。

第十九关：智擒郑之光。胜利：郑之光归顺或被歼灭；失败：超过三十回合。

敌人38个，宝箱三处，敌主——富田有亮、郑之光。

本关第八回合，左面会出现12个援军，小心应付，可让主角靠近郑之光，诱

降郑之光，你会惊奇地发现，郑之光居然是双枪队。入驻阳村。

第二十关：义收金花婆。无条件。

本关若在金花婆之前，搞定三个敌军，则可收金花婆得到1000元，若被金花婆枪先一步，则得到2000元，并从此与金花婆“井水不犯河水”。过关后，于民房中得到轰天雷制造技术。

第二十一关：增援鸡公山。胜利：全歼敌人；失败：超过三十回合。

敌人43个，宝箱四处，敌主——武警信义。

本关一开始便要掩杀过去，在桥下的部队安放地雷，消灭河下敌军。本关过后，可收方仲雄，入驻鸡公山。

第二十二关：除掉高得远。胜利：击毙高得远；失败：超过三十回合。

敌人33个，宝箱三处，敌主——高得远。

过关后，入驻太平镇。

第二十三关：攻打黑风寨。胜利：向天虎、向天豹投降或被消灭；失败：超过三十回合。

敌人28个，宝箱两处，敌主——二向。

本关击败向天虎后可选收编、放逐、枪毙二将。如果收编，便得二将，如果放逐，便得5000元，如果枪毙，什么也没有。过关后，入驻黑风寨。

第二十四关：营救彼德。胜利：找回彼德；失败：超过三十回合。

敌人24个，宝箱三处，敌主——德川好敏、刘麻子。

本关敌人容易消灭。但彼德却不好找。不过，在山岭上有一块像熊皮的阴影中，多半会发现，过关后，彼德会赠你一个遥控装置，攻下天池山。

第二十五关：攻打长湾。胜利：全歼敌人；失败：超过三十回合。

敌人31个，宝箱两处，敌主——永田固山。

本关打败田大山后，田大山、黄成杰会加入我军，但是，本次战斗不能命令他们。战斗时，可先消灭两翼的炮兵，否则，会伤亡惨重，入驻长湾。

第二十六关：攻打施南镇。胜利：全歼敌人；失败：超过四十回合。

敌人42个，宝箱三处，敌主——中山源夫、刘麻子。本关注意上下夹击，战斗中会有两员猛将加入。过关后，入驻施南镇。

第二十七关：孤胆英雄。胜利：到达施南镇；失败：超过三十回合或阵亡。

敌人10个，宝箱两处。敌主——刘麻子。

本关可选择肖飞或李霜泗。

第二十八关：施南保卫战。胜利：全歼敌人；失败：村民死亡或超过四十回合。

敌人11个，宝箱三处。敌主：松井石根、刘麻子。

第二十九关：保卫红岩寺，胜利：击毙山田；失败：山田逃走或超过四十回合。

敌人17个，宝箱三处，敌主——山田。

本关第四回合右上角会出现以陈怀忠为首的3个国民党军与你抢功，第九回合，以松井石根为首的四个日军会在左上角现身保护山田，过关后，入驻红岩镇。

第三十关：刺杀川岛芳子。胜利：川岛芳子被击毙；失败：川岛芳子逃走或傅正明被击毙。

敌人16个，宝箱两处。敌主——川岛芳子、松井石根。

本关宝箱虽然难捡，但也没什么好物品，小心保护傅正明，他一向都是不怕牺牲地冲在前面。

第三十一关：红岩反击战。胜利：李正到达北面山神庙或全歼敌人；失败：李正阵亡或超过三十回合。

敌人44个，宝箱三处。敌主——桥本群。



本关敌我力量悬殊，且李正不能攻击，走得又慢，颇是难打，小弟一向是在左上角墙里安三颗轰天雷，又在下面密布一排地雷，然后全军撤至中部。上面会有6个敌人“勇敢”地冲到墙边并停在那里，下面的敌人也会从两个缺口攻上来，等他们一进入伏击圈，便可引发地雷。这样，一次就消灭了敌人的进攻兵力，其余的敌人只能防守，剩下的也就靠你自己发挥了。左下角宝箱有蟠桃，是最好的补给物品。

第三十二关：夹击桥本。胜利：全歼敌人；失败：超过三十回合。

敌人二十个，宝箱二处。敌主——桥本群。

本关有唐联西协取，大概过关不成问题吧。

第三十三关：袭击军火库。胜利：全歼敌人；失败：超过五十回合。

敌人50个，宝箱三处。敌主——福富伴藏。

本关难度颇大。可先用右边的几员大将，冲上第一道城门，消灭炮楼后，主角向上冲并留下几人布雷，这时，15个以上的敌人(包括两个坦克)，会向主角冲来，不用怕，他们只是隔着一道墙对你虎视眈眈而以。等布雷完毕，将布雷的部队撤到安全地带，然后用主角，将敌军诱至地雷圈，便可歼灭。剩下的防守军力，便不足为惧了。

第三十四关：袭击军营。胜利：全歼敌人；失败：超过五十回合。

敌人五十个，宝箱四处。敌主——坂西一郎。

本关可用上下夹击的办法，步步为营，但是，伤亡较难避免，难度实在较大。

第三十五关：攻打县城。胜利：全歼敌人；失败：超过六十回合。

敌人60个，宝箱无。敌主——桥本群、松井久太郎、松井苍松。

本关四路切入，先消灭掉下面的敌人，然后转移一些兵力从右路突破，再在中部辽阔地带布雷。左上角部队可以慢慢地引诱装甲车，最后在敌人最密集处布下地雷，便可把剩下的敌人消灭，入驻平阳县城。

第三十六关：大决战。胜利：全歼敌人；失败：超过八十回合。

敌人58个，宝箱无。主将以桥本群为首。

本关可从下面兵分三路突破，由于敌人全是防守型的，要让他们自己冲进

地雷圈是很难奏功的，所以最好冲上去诱敌。速度不宜过快，一次引诱一两个便够了，要小心大炮的攻击范围非常"辽阔"。只要冲到了第二层中，桥本群便回天乏术，可一鼓成擒。

过关后，如果你的分数够，便可进入隐藏关卡，隐藏关卡分为两种，模拟(从第37关至40关)、虚构(从第41关44关)。模拟是按照历史来编排的(但并不绝对胜利)，而虚构则是每一关你都可以派三名自己培养的猛将上阵杀敌。

第三十七关: 狼牙山阻击战。模拟胜利: 超过四十回合; 失败: 五壮全部阵亡。

虚构胜利: 全歼敌人; 失败: 五壮士阵亡或超过四十五回合。

如果是虚构剧情敌人便只有25个，但如果是模拟，敌人从第十五回合以后，便每隔四回合都派6个援军。宝箱三处，都是"大补之药"，灵芝一枚，人参两根。战斗时，五壮士最好固守山头两关隘。如果是虚构，全歼敌人之后，五壮士会说他们回归部队，如果是模拟他们超过四十回合，便会以身殉国。

第三十八关: 平型关大战。胜利: 全歼敌人; 失败: 林彪阵亡。

敌人47个，宝箱无，敌主——山浦敏事。

本关一开始敌军会大规模混乱，"命中率"达80%以上，但第五回合时会苏醒，全体我方将士都可尽力厮杀，只需小心不要过早撤退战场，因为第十四回合，我军会全体恢复体力。第二十一回合，敌人会有10个援军在右上角峡谷处出现，我方亦有以杨成武为首的三个援军。

第三十九关: 台儿庄大战。胜利: 全歼敌人; 失败: 李宗仁阵亡或台儿庄失守。

敌人28个，宝箱无，敌主——板垣征西郎、濑谷、藤田信义。

本关一开始，便要把下面的敌人搬上来，而城中的我方部队，最好退到城底，以免被敌军大部队发现，而左上处，我军便可一个一个地引诱敌人，用麻雀战术逐个蚕食掉那几个骠骑，这样一来，便可抵御来犯之敌。

第四十关: 昆仑关反击战。胜利: 全歼敌人; 失败: 杜聿明阵亡或超过五十回合。

敌人63个，宝箱无，敌主——安藤利吉、今村均、中村正雄。

本关可派小股部队从左面小路突破，镇守中间门户的敌军会闻风而动，冲向左面，我方大部队便可乘虚而入。只要消灭了关口敌人，安藤利吉便无力回天，只待束手就擒。

修改篇

说实话，《地雷战》的难度确实有些惊人，从第三十三关开始，简直可以说是举步维艰。就算选择的难度是容易，要想爆机，也需要很多的时间和金钱。(小弟发现，游戏的难度差别，只是在"重新开始"时能不能保留等级)，而且，金钱有限，除了卖装备几乎就没有其它赚钱的方法了。在这种艰苦的战争环境中，小弟几经摸索，终于知道了一些修改方法，特地写下来，拯救正处在水深火热中的芸芸众生。

你可以使用FPE修改经验值，当找到地址后，用E键进入(地雷战中不能锁定)，这时，你就可以大改特改了。指示符后的第五组数据代表兵种。我方兵种的代码是:

01手枪队　04大刀队　06民兵队　08步枪队　0B骑兵队　0E土炮队　11武工队　13童子军　15妇救会

还有一些有趣的兵种: 00神仙队(各方面皆高的隐藏兵种)　42老百姓　49忍者队　2F狼犬队　4A相扑队　4A相扑队　2A日本装甲车队　2B日本坦克队

除此之外，还可以修改成某个特殊人物，比如: 3E李正　3F钱宇森　40彼德。如果，你想提高攻击和策略等级，只需要后退两组数据，将其改为1010，再往后退两组，再改为1010，重复17次。你的攻击等级便升为十级，同时拥有了十六种十级策略，就这些，你便大可以笑傲平阳了。

当然，有攻击力远远不够，还要智力和武力，如果把指示符前第9组数据和第14组数据都改为64的话，你的难题便被解决了。即使是这样，强壮的你，如果没有物品的帮助，似乎也有些为难，于是，第17组1010后的第3-10组数据，便体现出了它们的作用: 01蟠桃　21少林真经　20论持久战　39原子弹，而紧接着的第11-18数据则代表了地雷，01-28分别代表了土雷普到轰天雷遥。

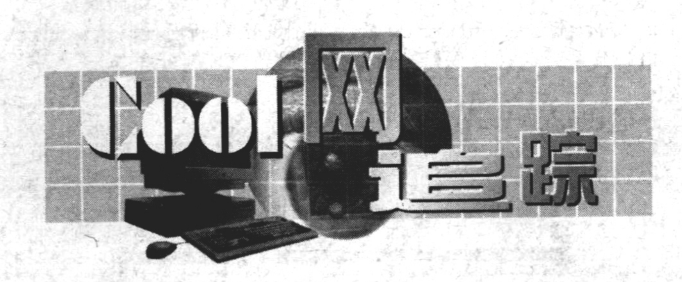
哈哈……有了这些"东东"，足可把手无缚鸡之力的你包装成一个呼风唤雨的大将，横扫日军可说是不费吹灰之力，鬼子再凶，也难逃厄运了。

后记

在初玩这款游戏时，主要是喜欢它的战棋模式和没有令人取舍两难的分支情节。但越往后打，越觉得这游戏的设计有其独到之处，比如说，选择复杂难度进行游戏，在第一关便将主将改为99级以后，第二关的敌人全部变为39级，而第三关本该被炸死的敌人却只失去了120点的体力，这种设计不由得令人很佩服。

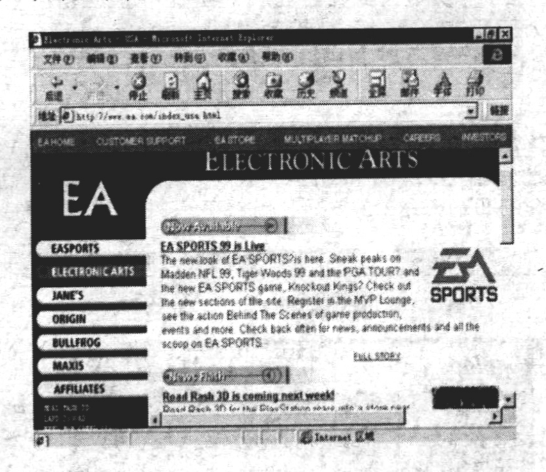
玩到最后几关时，看着敌人进入地雷网，然后从容地引爆了地雷这后的成就感，使我不由想高唱"地雷战，地雷战，炸死敌人千千万"，并随之从内心深处发出一种"江山如此多骄，引无数英雄竞折腰"的豪情(这是以往玩任何游戏都不曾有过的独特经历)。

的确，这款游戏在我的心中引起了强烈的共鸣，希望大家会喜欢上这款游戏，更希望国内策划者多多制造出像《地雷战》，这样的精品游戏，从《地雷战》的硝烟中，我已隐隐约约地看到了国产游戏灿烂的明天。



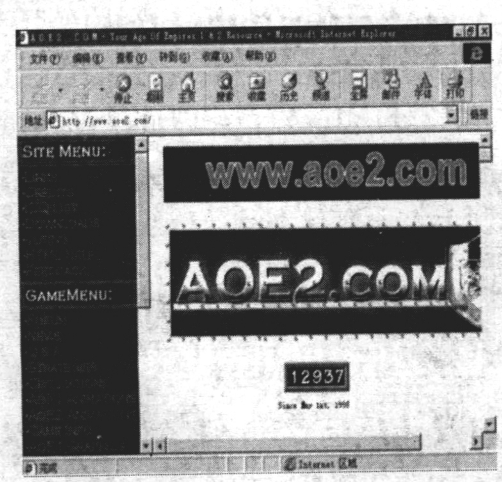
HTTP://WWW.EA.COM/

大名鼎鼎的EA公司，相信玩家朋友们也有个耳闻吧，那让人热血沸腾的FIFA系列，NBA系列，那冲向长空，挑战极限的Longbow 2，精致细腻的SC2000(模拟城市2000)、主题医院等等都是EA公司出品的游戏，EA公司下属子公司有BULLFROG(牛蛙)、ORIGIN、MAXIX、EASPORTS、Jane's等等7家，可谓全球最大的游戏公司之一。



HTTP://WWW.AOE2.COM

《帝国时代》以其精美细腻的游戏图片、独特的人物造型、支持高分辨率而获得E3最佳即时战略游戏奖。《帝国时代》的成功与精美的游戏图片是紧密相连的，具闻《帝国时代 2》的游戏图片设计比其一代更加细腻与精致。更增加了数个新种族。去浏览一下"HTTP://WWW.AOE2.COM"吧，那是一个最好的有关《帝国时代 2》介绍的站点。



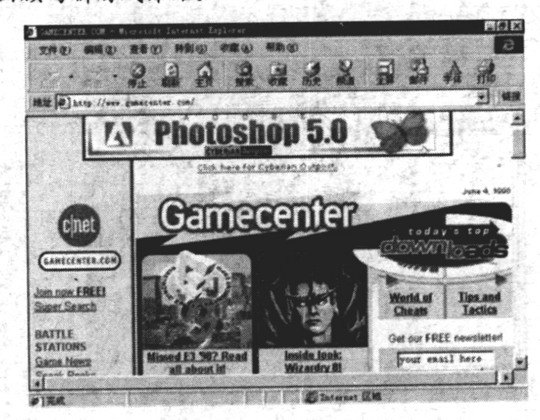
HTTP://WWW.ACCLAIMNATION.COM

一个极COOL的游戏公司，它所出品的3D游戏几乎每个都是经典之作。公司实力雄厚，技术先进，所出品的游戏都采用了当今最先进的硬件3D加速功能技术，支持当前最流行的3D加速卡，如：VOODOO 2、3DFX VODDO、VOODOO RUSH、RIVA128、POWER VR等等，支持D3D以及OPEN GL技术。出品的游戏有INCOMING、FORSAKEN(劫后余身)、以及TUROK DINOSAUR HUNTER(恐龙猎人)等等。



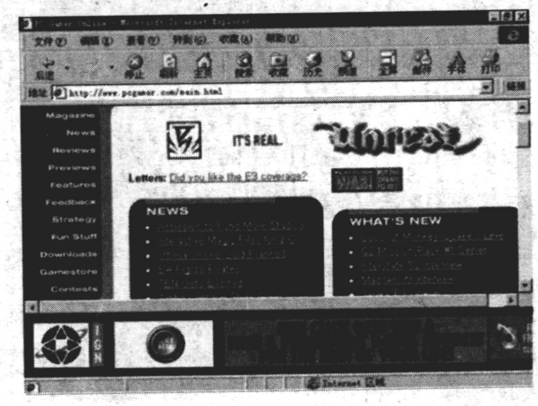
HTTP://WWW.GAMECENTER.COM

GAMECENTER，顾名思义就是游戏中心，口气虽不小，但实力雄厚，站点内容丰厚，种类繁多。不但有PC游戏的介绍，还有PSX、N64、SS等游戏的介绍。这个站点注重游戏新闻、游戏回顾与新游戏介绍。



HTTP://WWW.PCGAMER.COM

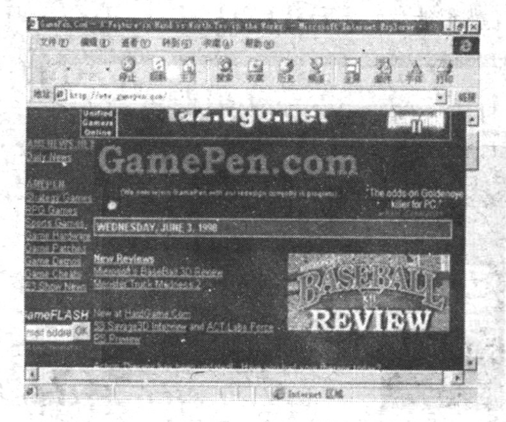
PCGAMER是全球游戏界中最具权威性的游戏杂志之一，只要某游戏能被PCGAMER提评语"... 好"，那么这个游戏起码可被评选为4颗星。这个站点以游戏界的新闻为主，但游戏回顾与游戏预览栏目作的相当的有特色。





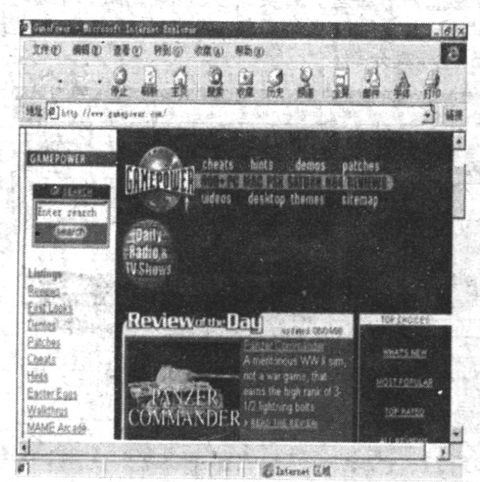
HTTP://WWW.GAMEPEN.COM

GAMEPEN是一个PC游戏的综合站点，新闻性也非常强，不但具有游戏回顾、游戏预览、游戏DEMO、更有大量的游戏补丁。在当前流行游戏的DEMO下载中还设置有前10名下载人数的排名。



HTTP://WWW.GAMEPOWER.COM

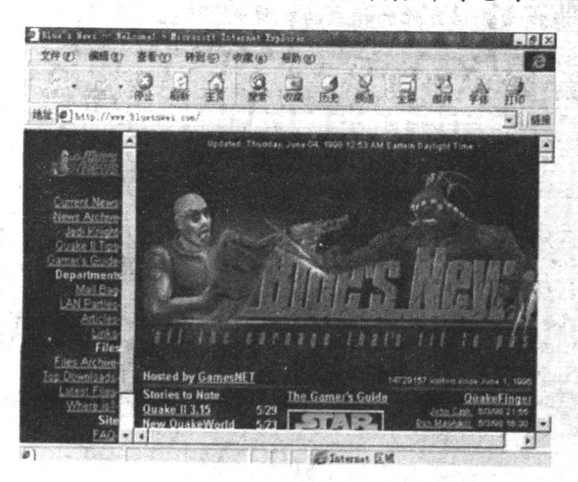
GAMEPOWER，游戏资源，拥有许多游戏回顾及新游戏介绍、DEMO、游戏补丁以及PSX、N64的新闻等等。它的特点是拥有



大量的PC游戏动画，PC游戏的主题布景。

HTTP://WWW.BLUESNEWS.COM

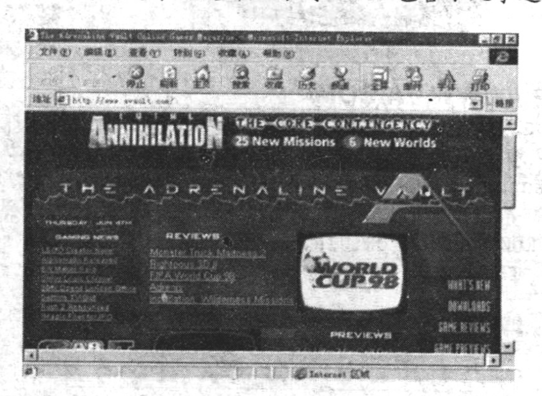
一个专门的QUAKE站点，内有许多有关QUAKE的新闻以及文件，包含QUAKE 1到QUAKE 3。它的特点在于它的LINKS(分



类联结)，分成几类：游戏杂志类的联结、游戏公司的联结、3D游戏新闻联结、3D卡的联结、QUAKE系列的网址联结、Duke Nukem系列的网址联结、Hexen系列的网址联结等等。

HTTP://WWW.AVAULT.COM

一个内容丰富，种类繁多，包含有大量的游戏DEMO、PATCH、CHEAT、TRAINER的PC游戏综合站点。这个站点非常COOL，游戏新闻是每天更新，游戏PATCH包含了几乎近千个。



HTTP://WWW.GAMEDEMOS.COM

GAMEDEMOS，游戏DEMO的大站点，拥有大量的游戏DEMO，对游戏DEMO的介绍、游戏的最低配置、评价是最全面的。FF7



的DEMO就是从这个站点下的。

HTTP://WWW,DIGITALSPORTS.COM

这是一个拥有大量3D运动类游戏DEMO的站点，有许多PSX、N64的新闻。该站点对3D运动类游戏的介绍以及图片数量是其它站点所不及的，这个站点收集的3D运动类游戏非常



齐全，喜欢运动类游戏的朋友千万不要错过这个站点。

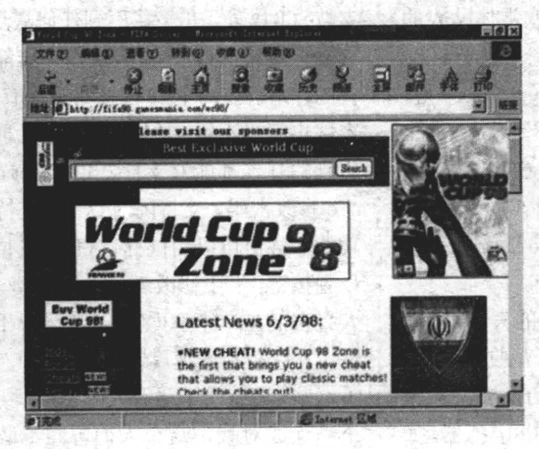
HTTP://WWW.VIDEOGAMES.COM

模拟器的世界，模拟器爱好者的天堂，这里的模拟器新闻天天都在更新，天天都有新的模拟器或者新版本发布，PS、PSX、N64、SEGA...... 等等。这是一个非常全面的模拟器网址。喜爱街机、喜爱SEGA游戏、喜爱SONY游戏的朋友们可不要错过这个网址。



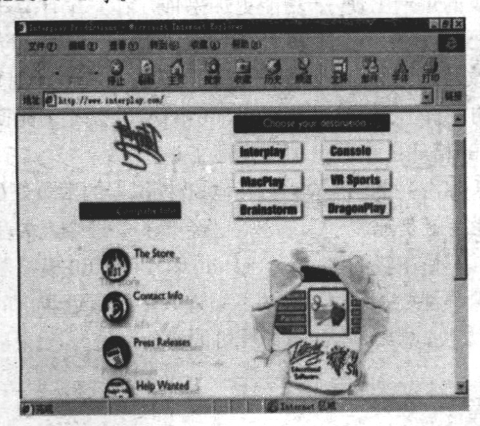
HTTP://FIFA98.GAMESMANIA.COM/WC98/

喜爱足球的玩家朋友们一定对EA公司的FIFA足球系列相当熟悉吧，从FIFA96到FIFA98，再到今天的WORLD CUP 98，FIFA系列一直在玩家的心目中占有不可磨灭的地位。HTTP://FIFA98.GAMESMANIA.COM/WC98/这个站点就是专门为WORLD CUP 98设置的。



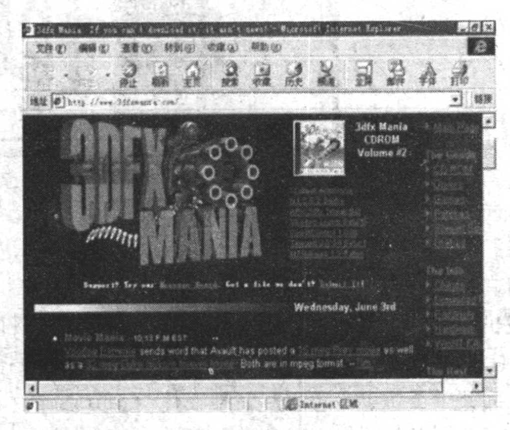
HTTP://WWW.INTERPLAY.COM

玩过DIE BY THE SWORD 吗？玩过天悬地转吗？这些经典的游戏都是出于INTERPLAY之手，在INTERPLAY的主页上，你将看到INTERPLAY近期出品的游戏，以及即将发行的游戏如MAX2、FALLOUT 2等。



HTTP://WWW.3DFXMANIA.COM

一个以3DFX游戏为主的主页，内有大量的支持3DFX的游戏DEMO、游戏支持3DFX的PATCH、支持3DFX的屏幕保护程序。以及测试3D显卡性能的工具，最新的3D卡的显示驱动程序。有3DFX卡的朋友在这个网页上可找到你许多需要的东东。



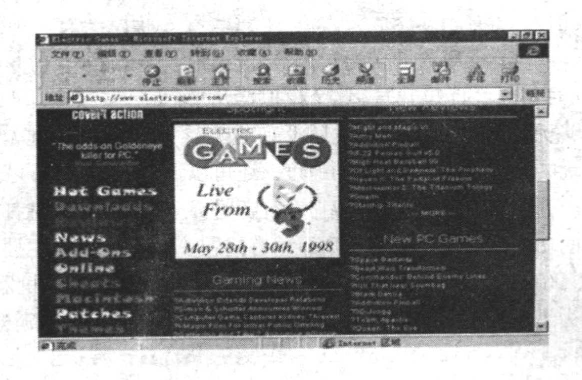
HTTP://WWW.GAMESDOMAIN.COM

，游戏补丁最多的网站，这里的游戏补丁收集了超过千个，但游戏补丁只是该站点的其中一个栏目，该游戏站点的DEMO数量也相当多，业界咨询，新游戏介绍也非常不错，天天更新。



HTTP://WWW.ELECTRICGAMES.COM

一个非常大的游戏资源宝库，有许多游戏DEMO、游戏PATCH、游戏布景桌面。它的分类详细、种类繁多。有热门游戏、游戏预览、游戏秘技、游戏下载、游戏补丁、游戏布景、游戏联结...... 等等，其中最有特色的是它游戏PATCH，采取的是将各个游戏制作公司的PATCH地址的联结做成它的PATCH联结，这样找游戏补丁就可以游戏公司直接下载，也可从联结连出查看该游戏公司发布的其他该公司的游戏补丁。





模拟器大全

模拟器，近年来的新产物，一个神奇的东东，可以在PC上模拟其它机种的软件游戏，甚至包括在游戏机房里的大型街机，也可以在其它机种上模拟PC的软件。有了它，各个机种之间架上了桥梁，可以尽情地在计算机上享受本来不属于计算机的软件！

家用篇

当我们看着别人的游戏机有那么多的好游戏时，也许十分眼馋，有了模拟器，该轮到别人对我们眼馋了。拥有了模拟器，计算机不仅仅再是计算机，它成为了GB、FC、SFC、MD等等的结合体！当然模拟器也有很多种，要慎重选择才是！

GB模拟器

相信很多人肯定玩过GB掌机，其便携性以及上面丰富精彩的游戏令人爱不释手。直到现在，这个8位的游戏机仍然保持着旺盛的生命力，与32位、64位游戏机竞争丝毫不显手软。其著作《口袋妖怪》的销量让其它游戏无法望之项背（甚至包括FF7），GB模拟器完全再现了这个环境，是让我们轻松一下的好东东。

VGB-DOS 最新版本：0.88

更新日期：97-7-05

主页：http://elektron.et.tudelft.nl/~jdegoede/

或许这是现在最流行的一款GB模拟器，可惜已经停止开发。这个模拟器几乎能够玩所有的GB游戏（我还没有发现无法玩的），并且具有极快的速度，还可以手动调节GB的颜色。可惜它没有随时存储的功能，而且有些游戏画面稍有问题，如《KOF95、96》的超必杀能量槽跑到上边去了（其它模拟器上没有）。不过综合来说，它是最棒的GB模拟器之一。

GB97 最新版本：2.937

更新日期：97-7-1

主页：http://members.aol.com/autismuk/gameboy.htm

这个GB模拟器的进展相当快，1997年6月到7月间，风驰电掣地更新了十余个版本，很快就到了现在的2.937版，据说还要出支持SGB的，然而现在还没有消息。这个模拟器有很多其它模拟器没有的优点，如随时存储这个非常体贴人的设计。游戏的兼容性也丝毫不亚于VGB-DOS，另外，如果使用时按下一个“C”键，游戏会立刻变成彩色，但不是SGB。这个模拟器从整体看来，不亚于VGB-DOS。

VGB-WIN 最新版本： 1.0

主页：http://www.freeflight.com/fms/

这是模拟器之父Marat的大做，他就是靠这个成名的，然而由于是收费软件，所以在一定程度限制了它的发展。从模拟器本身而言，是最先进的GB模拟器。如果GB的图像能够得10分的话，这个模拟器图像的得分就是12分甚至20分，因为它是唯一一个能够支持SGB的模拟器，图像效果简直太出色了！由于采用Windows的MIDI播放，所以在有波表的声卡上使用，会有一种与众不同的感觉。另外，它还能够支持Game Genie修改密码。然而一些缺点却严重限制了它的发挥，一些游戏的按键无法支持，如：《96格斗之王》和《95格斗之王》，看着篇头那漂亮的演示所有按键都失灵了……还有就是速度不太好，主要有两个方面，一是在我的P200MMX的机器上每点一个选项都要等一会，二是玩游戏时候速度又太快，想要调正常不容易。尽管如此，由于其美丽的图像效果，无疑应该登上GB模拟器之冠的宝座！

NO$GMB(Nocash Gameboy)最新版本：1.4a

更新日期：98-2-27

主页：http://www.work.de/nocash/

这是最近新成长起来的一个GB模拟器，名字很怪，好像是向人们宣传自己是免费的（其实模拟器大多是不要钱的）。我试了试，效果极其令我震惊！除了不支持SGB以外，几乎找不到任何缺点。它有一个不错的GUI（大多数模拟器都应该有的，无奈前两个GB模拟器都没有），兼容性也相当不错。功能相当全，几乎可以想到的基本都能够支持，也有Game Genie修改密码，支持随时存储，支持抓图功能，甚至可以用鼠标玩GB游戏！而且设置按键，手工修改颜色非常方便。更令人兴奋的是：它可以在386上玩得相当不错（其它模拟器速度都慢得惊人！）。除了这些，还有两个最令人吃惊的优点：一个是连线对战，这个人们曾经不敢相信的功能，它做到了！用它来连线玩《KOF96》等格斗游戏，或者是口袋妖怪之间的数据交换（有些怪物必须通过此方法才能够得到），真是爽死了！另外一个功能更加恐怖，在一个计算机上模拟器多台GB，最多12台。一个屏幕上同时出现12台GB，其效果真是壮观！无疑，如果除去SGB不谈，它就是名副其实的GB模拟器之冠了！

其他GB模拟器的数量好像很多，不过这些已经够了。最令人关注的是一个For Windows CE的GB模拟器（Window CE？不知道？就是最近新出的一种掌上形计算机的操作系统），如果能够模拟成

功，那可真是门当户对了，因为这种计算机同GB一样，也是4色，而且大小和GB差不多。但这种计算机的RAM和ROM总共不过6M，GB游戏放哪里？但愿它能够成功，那一定给Window CE增彩不少！

展望：现在，GB模拟器可以算是最成功的，如果说到希望，就是希望融合VGB-WIN的SGB和NO$GMB的优点，那将是一个完美的GB模拟器。或许我们距离这种完美的GB模拟器已经不远了！

备注：

SGB：即Super Game Boy，通过把GB插在SFC上，在电视上显示华丽的彩色画面，至于它是什么样，看看图片就知道了，效果绝对惊人！

GUI：一般指图形界面，如果没有这个东东，就需要像DOS命令那样手动输入文件名，Windows和Dos哪个更好当然是有目共睹的！

修改密码：就是输入一串数，达到修改金钱等目的。一般比较有名的有：Game Genie、金手指等。

随时存储：一般模拟器都支持游戏中本身的存储，随时存储就是在游戏中无法存储的时候由模拟来负责，玩ACT、STG时经常遇到。不过随时存储的文件容量都很大，一般比原来大几十倍，经常存着存着硬盘就没有地方了！

对打线：两台GB通过一条线相连玩游戏。No$GMB的作者说将要支持这个功能！

FC模拟器

FC是拥有量最大的机种，恐怕没有多少人没有玩过任天堂游戏机吧！或许现在已经不玩了，但是那时的游戏一定给大家很深的印象。现在FC模拟器给了我们一个怀旧的机会，又能重温旧梦，并且对原来喜欢的游戏进行收藏。

Nesticle 最新版本：0.43

更新日期：98元旦

主页：http://dudley.dnc.net/~yoshi/

这是Bloodlust公司的作品，对于这个公司，玩模拟器的人都不会感到陌生，它出过很多非常出色的模拟器。这个FC模拟器一直被称作最出色的，无论界面、可玩的游戏、各种效果均可称FC模拟器之最。它支持85%以上的游戏，并支持多种分辨率，具备抓图、抓声音、随时存档、Game Genie等多种实用功能。甚至它的95版还是目前唯一支持网络连线的模拟器，能支持TCP/IP协议，有条件的玩家可以试试。缺点也有一些，例如，一些地方需要手工加入参数才能正常玩，还有是无法玩FC上最经典的《七龙珠》系列游戏。不过无论怎么说，它都不失为目前最棒的FC模拟器之一。

iNES 最新版本：0.7

更新日期：97-8-2

主页：http://www.komkon.org/fms/iNES/



这是模拟器之父Marat的作品，是唯一可以与Nesticle竞争的模拟器。由于是注册版，需要交钱，所以注意的人不多。这个模拟器是WIN95版，支持的游戏相当多，可惜效果少了一些，不支持随时存档、无法放到满屏，所以感到很不舒服。由于是采用WIN95的MIDI系统，音乐方面，采用波表声卡效果可能会好一些。总之，这也是一个相当不错的FC模拟器，如果有Nesticle无法玩的游戏，可以用它来试试（可惜也不支持《七龙珠》系列）。

FWNES 最新版本：0.15

更新日期：98-3-23

主页：http:/neuralpc5.cs.ccu.edu.tw/~fanwen

最近突然半路又杀出一个FC模拟器来：FWNES。这个模拟器是由中国人（在台湾）制作的，而且又那么出色，可谓是为中国人扬眉吐气一次！目前这只是它的第二个版本，暂时还没有GUI，对音乐也不能很好支持。它的兼容性不错，很多超重量级的作品只能在它上面玩，如：《七龙珠》系列，人气极高的《三国志》……模拟得都相当棒。另外，它的功能可谓不少，支持Scanline、随时存储、抓图等模拟器常见的功能，也有很多的分辨率可供选择。从这个版本来看，它已经具有了极其强大的实力，而且还大有潜力可挖。让我们期待着，FWNES成为最棒的FC模拟器！

其它：FC模拟器的种类可谓是最多的，接近20种！但是其他的基本都不太成熟，没有竞争力。不过因为编写的难度不是太大，哪天就半路杀出个程咬金也不一定。希望在繁多的模拟器当中再出来一两个能够与上面介绍的竞争！

展望：说真的，好像没有什么展望，只是希望它能够支持能多的游戏，具有更好的兼容性罢了。相比之下，FWNES更有希望一些，上面那两个已经有一段时间没有更新了……让我们共同期待着……

备注：

Scanline：就是隔行抽线，如果大家仔细看的话，会发现电视是每隔一行抽一行的。在著名游戏《红XXX》的95版中，也是通过这种方法显示影片的。一般模拟器采用这种技术，可以使效果更接近电视，不过对于人眼和屏幕的距离，好像作用也不是太明显……

有一些游戏NESticle玩起来不太正常，需要手动把Setting中的后边几个Fix打开才可以正常玩。

Fwnes玩有些游戏时需要用-irqad的参数才能获得最佳效果，如《七龙珠Z3》就需要-irqad 115，具体的请参见说明文档。

MD模拟器，二虎相争

MD游戏机，曾经在我国大为风靡，《幽游白书》、《火枪英雄》等等曾经让我们为之痴狂！在陶醉于《幽游白书》的那个年代，曾幻想能够在计算机上拥有它，如今依靠着MD模拟器，终于"梦想成真"了！

GENecyst 最新版本：0.32b

更新日期：97-9-27

主页：http://dudley.dnc.net/~yoshi/

大家使用的时候，或许会感到界面很熟悉，对了，这是Bloodlust的另一个杰作！界面和NESticle十分相像，繁多的功能也和前者差不多，就不再一一叙述了，可惜不支持网络连线。这是现在使

用率最高的MD模拟器，支持的游戏相当多，大概在90%左右，速度也相当快，以最低档的Pentium就能够达到真的MD一样的效果，而且具有很好的声音效果，还能够抓声音。不过有一些游戏需要手动修正才能够使用。总体来说，这是最棒的MD模拟器之一。

KGEN 最新版本：0.34b

更新日期：97-10-22

主页：http://www.toodarkpark.demon.co.uk/

这个模拟器是目前唯一能够与前者竞争的一个，各个站点对它的整体评价也略高一些。其兼容性比GENecyst略胜一筹，小Bug更少一些。它的声音系统简直是无可挑剔，效果特别出色，而且它是唯一能够在计算机上再现《幽游白书》风采的模拟器，虽然背景贴图稍有一点小错误，但是那种爽快感发挥得淋漓尽致！它的操纵十分方便，几乎傻子都很容易上手。游戏的图像和速度比起GENecyst也丝毫不差。不过据说它对于6键手柄支持得不太好，而且随时存储没有热键，必须退到GUI中选择，功能也弱一些，但最常见实用的功能基本都有了。尽管有这样那样的缺点，但丝毫不影响其在MD模拟其中的地位。

其他的MD模拟器好像只有一个早就停止开发的GENem，虽然比起现在这两个没有什么竞争力，不过作为MD模拟器的先驱，也是相当值得纪念的。

展望：只是希望这两个模拟器的错误更少一些，现在好像玩《16人街霸》都容易花屏，而且都有少量的游戏无法支持。或许再出一个新版本的时候，我们将能看到一个完美的MD模拟器。

备注：Genecyst对于有些游戏，必须在Setting里把“Raster effects”等选项打开或者修改Timer才可以正常Play。

SFC

或许我们最早做的模拟器梦就是SFC，因为它和计算机有相同的载体。SFC游戏机的成就是有目共睹的，它是在日本第三个突破1000万大关的游戏机（前两个是FC、GB)，拥有最多的经典游戏(当时几乎所有的好游戏都在它上面，不存在现在的SS、PS之争，MD的竞争力并没有多强）。SFC模拟器的发展过程一波三折，是我们所要介绍的模拟器的重头戏！

SNES9X 最新版本：0.24 Final

更新日期：97-10-31

主页：http://www.euronet.nl/users/jkoot/

这或许是我们最熟悉的SFC模拟器，相信对它都不会陌生。它可以说是最成熟的SFC模拟器，也是现在使用率最高的，曾经在模拟器界倍受关注。它分DOS版和WIN95版，相比之下，DOS版更加成熟一些。兼容性在SFC模拟器中最多，可以支持90%以上的游戏，显示模式最全，而且具有相当不错的声音模拟，各方面性能都是一流，支持内置如同FPE式的跟踪。可惜，现在这个模拟器已经由于多种原因（有一说是与ZSNES关于声音版权的冲突）停止开发了，由于最终版的仓促退出，它有了很多很多新的BUG，大多都莫名其妙。例如：如果有打印机，就必须打开，否则GUI就起不来（???!)，还有《前线任务》，它会莫名其妙不停地在前两幅画面上来回换，无法开始游戏，还有很多0.1X版可以玩的游戏现在都无法运行！最可惜的是现在它还无法支持半透明效果，很多游戏会莫名其妙地少了一些部分。尽管如此，它仍然是现在最好的模拟器之一。

ZSNES 最新版本：0.390

更新日期：98-4-11

主页：http://www.csoft.net/zsnes

ZSNES可谓后来者居，在Snes9X和Esnes均已比较成熟时，才姗姗来迟，而且在Snes9x停止开发和Esnes没有消息后，仍在不停地进步，很快就成为现在最出色的SFC模拟器。在兼容性方面与Snes9x相比略有差距，由于不支持Interleave，所以与国内的磁碟机兼容不太好，不过85%应该没有问题。像《心跳纪念品》等游戏也只能用它来玩。由于利用VESA2支持了半透明效果，使得图像异常出色，在Snes9x上玩《圣剑传说3》和《第四次超级机器人大战》一部分东东看不见的问题也解决了。它的声音效果已经超过了Snes9x，可以支持立体声。它还可以支持SFC的鼠标和光电枪（用鼠标模拟)，在不用半透明时速度丝毫不亚于Snes9x，虽然不像Snes9x那样提供直接跟踪，然而修改方法却有金手指、Game Genie等多种。春节后，它更是一连更新了五个版本（其中有一天就更新了两个版本）！现在，它是Snes9x的接班人，几乎没有人会否认它是最棒的超任模拟器。目前这个新的版本刚刚推出，似乎提升不多，倒是多了一些BUG。

Esnes 最新版本：0.14a

更新日期：97-8-5

主页：http://www.gsyc.inf.uc3m.es/~calb/esnes/

在众多的超任模拟器中，Esnes是相当优秀的一个，但又是最容易被忽视的一个。它的上一个版本是1997年8月5日更新的，在一年前，是最令人关注的一个超任模拟器。Esnes 1.2与Snes97（Snes9x的前身)，Esnes 1.4同Snes9x的竞争令人津津乐道，一度成为模拟器界的焦点所在，曾经我就是它的忠实拥护者。只是后来Snes9x加入了GUI，而它又一直没有动静（据说作者去搞科研了)，才使天平逐渐偏向Snes9x。从各个方面看，它都是一个很棒的超任模拟器，具有相当快的速度，优良的兼容性（比Snes9x略差，和Zsnes差不多)。最大的优点是对国内的博士格式支持得特别好！很多游戏后边标注“保护”的只有它才能够使用（加上-int参数)。它的优点十分鲜明，但缺点也很多，没有GUI，对于显示模式支持不够多，操纵也没有前两者方便，不支持半透明，一些BUG也逐渐体现出来。虽然它在SFC模拟器中所占地位已经大不如

前，但仍然是一个优秀的模拟器，有一些游戏无法玩的时候，试试它，或许会有新的收获。

其他的SFC模拟器还有很多，各自有自己的特色，但是却没有对Snes9X和Zsnes构成真正的威胁。其中Nlknes具有最快的模拟速度和糟糕（聊胜于无）的半透明效果（也很久没有更新了），SneeSe、SNEmul两个模拟器最近进展很快，已有相当的实力，不过与上述两家相比仍略逊一筹。它们现在比较接近Esnes的实力，可惜没有Esnes那种轰轰烈烈的历史……还有从前的SPW和VSMC，前者由于特洛伊木马程序，后者由于开始收钱（最近又开始骗人），技术上没有什么进步，所以已经逐渐被历史淘汰，但也是具有纪念意义的。另外值得一书的是一个Mac上的模拟器，名字叫Silhouette。它不仅可以支持音乐，还可以支持半透明效果，据说是最棒的SFC模拟器（我没有试过，谁有Mac，可以尝试一下）。关于它有很多谣言，有一种说法是由任天堂的一些员工传出的，还有一种说法是说它和Snes9x的Mac版代码十分接近，所以……如果真的是这样的话，那么Snes9x或许……不过由于是Mac的，所以我们只能够干瞪眼了……

展望：现在的SFC模拟器可以说很成熟又很不成熟，虽然可以玩绝大多数游戏，但是却没有一个是非常成熟的，总是有一些游戏在这个模拟器运行得很好，在另外一个却无法运行，甚至一个游戏在低版本的模拟器运行得很好，在高版本中连画面都出不来！还有它们现在都还不支持SFC的一些扩充硬件，如DSP、FX加速卡之类的东西，虽然这些都被所有的模拟器开发者写进了未来的发展中，但恐怕是遥遥无期。没有这些，我们就无法在模拟器上玩诸如《街霸Zero2》、《洛克人X2》、《Mario RPG》等经典游戏了。总之是：革命尚未成功，模拟器仍需努力…

备注：

Interleave：一般超任磁碟机在多盘中常常采用的一中加密手段，通常大游戏采用更多一些。用Ucon可以有效地解决这个问题。Snes9x和Esnes也可以直接解决。Snes9x在读文件的时候，把最底下的De-interleave打开（32M的游戏自动打开的），Esnes加上-int参数。Esnes对于一些加密格式似乎更有效一些，几乎所有的加密方法，一加上-int，就都不灵了（如果模拟器本身不支持也就没辙），不过有了Ucon，使Esnes的这些特长变得不再唯一。

半透明：一般这么称呼，实际上就是双层的图片叠加在一起，使两层都能够看见，看起来就像一层是透明的一样。Snes9x和Esnes均不支持这一效果，一般只能看见一层，另一层完全被屏蔽掉了。Zsnes需要修改显示模式，可以修改Zsnes.cfg，有一项是显示模式，把它改成任意一种65535色，在后面括号里标注“VESA2”就可以了。不过必须需要UNIVBE的支持。

VESA2：一种显示标准，很多游戏都用这种模式显示。它需要一个叫Scitech Display Doctor的软件里面的UNIVBE支持。如果实在没有，可以到：http://www.scitechsoft.com去下载。



特殊芯片：一般指DSP和Super FX芯片，它们属于两种完全不同的加速卡。比较著名的《SF zero2》用的就是DSP，《Star Fox》、《Yoshi land》用的是FX，还有C4芯片，另外还有不知道是什么芯片的Rockman X2。现在还没有一个模拟器能够很好地支持它们！

补遗：在三月初，传来了一个最令人振奋的消息，本来已经停止开发的Snes9X又开始继续了，几个新的匿名程序员从原小组成员手中接过了源代码开始继续这个伟大的事业！新的版本将会是十分完美的，不仅修正原来的一大筐错误，加入半透明的支持，还要支持立体声、音乐变调、高分辨率模式，甚至将要支持Super FX卡。据说还要公布源程序，相信这个版本会是一个完美的SFC 模拟器！

另外据说Zsnes也将要支持DSP芯片，这将会引发SFC模拟器大战的进一步升级！也是用户的福音！还有一个刚刚发生的不愉快的事情，VSMC推出了一个新版（好象是4月1日愚人节出的），作者宣称可以玩DSP、FX的游戏，并且说没有什么不能玩的，然而……这被证实是个骗局，这个模拟器几乎在90%的时候都显示内存不够（甚至有615K主存+31M EMS的时候），调了半天后能够使用的也是一个特别糟糕的模拟器（还不如老版本的VSMC）。它又一次以实际行动砸了自己的牌子！

PCE

PCE使一个比较特殊的游戏机，虽然只是一个八位机，然而效果相当不错，甚至不亚于MD、SFC！而且最早支持CD的游戏机，据说它上面的《天外魔境》是第一个CD游戏。PCE的游戏接近FC，一般属于小品式游戏，是休闲时候的一种选择。

Magic Engine 最新版本：0.91

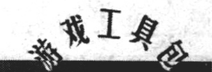
更新日期：97-10-23

主页：http://joyce.eng.yale.edu/~bt/turbo/emu

PCE模拟器值得一书的恐怕只有它了，其实也没有什么好说的，应该支持的基本都支持，有一个很不错的GUI，支持几乎所有的游戏（包括CD游戏），各方面效果都不错，几乎完美。CD游戏的动画和CD音乐都能很好地支持（需要BIOS）。不过这是注册版，而且附加功能不太强，不支持随时存储，有个PUZ的游戏我打了二关居然在那里死了（可能是个BUG），而且《城市猎人》也无法玩。但现在它几乎是我们唯一的选择。另外还有一个叫VPCE的，相比之下几乎没有什么优点（虽然也还不错），所以就不再说什么了。

展望：到了这种程度，似乎除了把该死的BUG去掉，就没有别的什么了。

Game Gear & Sega Master



展望：一个模拟器到了这种程度，好像没有什么更高的要求了，只是希望速度能够再快一点，免费版能够拥有和注册版一样的效果。

Play Station

PS，多么神奇的一个机种呀！在与SS的战争中，已经占有绝对优势，成为世界上第四个超过1000万的游戏机，用某个杂志的话来说："次时代大战实际已经结束"！能够在计算机上玩PS模拟器，被很多人认为在短期内是不可能的事情。然而……

PS Emu 最新版本：0.2.10

更新日期：98-1-23

主页：http://www.szczecin.top.pl/~duddie/

Duddie用一个漂亮的模拟器否定了上述观点，令很多人大吃一惊。模拟器界宣称：它比预想的早出来了一年。现在这个模拟器还很不成熟，能够玩的游戏不太多（据说是一半，我看好象没有，很多都只能够出篇头），没有音乐，速度奇慢（我的P200MMX上只能达到30%），还不支持存储。尽管如此，它确确实实是能够玩PS游戏了，而且不仅仅是2D游戏，有一些3D游戏如：《古墓丽影》、《Rage Racer》、《Fighting Force》也能够Play，但速度更慢一级。我用它玩《96格斗之王》画面一闪一闪的，特别伤眼睛，打一仗用了5分钟，根本不用搓招，一个键一个健按就够了。现在这个模拟器还无法正常地玩游戏，用来看看图，过过眼瘾还凑合。不过它是在不断进步中，相信不远的将来会成功的。

其它：一个游戏机出了名自然会有人做模拟器的，PS模拟器还有一些也在制作当中，只是还都无法玩游戏，现在可以依靠的只有PSE。

备注：PSE解压缩的时候，必须用PKUNZIP -D把它按目录解压，必须要VESA2（0.1.30以前版本不行），还要在BIOS目录里放进BIOS。不同的BIOS代表不同的机型，现在可以找到的有：Scph1000、Scph1001、Scph5000、Scph5500、Dtlh3000，效果好象差不多。启动后按F1开始游戏，如果Scroll Lock灯在闪、光驱在读盘就表明正常运行。如果按ESC无法退回主菜单则表明已经死机！

补遗：在Snes9X宣布继续的两天后，PSE也传来消息，Duddie中止了原来PSE的开发，取而代之的是一个全新的Pse Pro！这是一个WIN95下的模拟器，支持MMX和DirectX，由于采用了Direct3D，所以有VooDoo等3D加速卡的玩家可算是有福气。声音模拟也将支持，不过令人气愤地是，ADPCM音乐的模拟只能在SCSI的光驱下！新的版本在速度上也将有大的提高，据作者宣称，少量游戏甚至可以在P200MMX上达到双速！不过坏消息也一起出来，新的版本将要收费（收费几乎已成定局，剩下的只是20$？30$？还是50$的问题）。这恐怕将使其流行程度大大降低。新的版本还没有见面，不知我们是否还能在第一时间拥有它？



另外，在愚人节的那天，Duddie还同大家开了一个不小的玩笑。它宣称自己被美国联邦调查局关进了监狱，Sony公司因为用Pse Pro玩FF7比PC原版的FF7还快而告了他，当时真是引起了不小的轰动，后来事情还是平息了，Duddie没有进监狱（暗喜），但Pse pro还不能够玩FF7（愤怒）……

Nintendo 64

N64，任天堂公司的最新游戏机，被公认为是性能最强的家用游戏机，能够模拟它绝对代表了模拟器的最高水平。正是如此，引来了一批敢于攀登高峰的程序员。现在有一些N64模拟器正在风风火火的制作之中。

Project Unreality 最新版本：0.3a

更新日期：98-2-27

主页：http://projunreality.ml.org

这是目前唯一发表的N64模拟器，可惜还不能玩任何游戏，只有几个演示可以运行罢了。它的3.0版刚刚推出，能够运行几个演示和一个小球的小游戏（效果还可以），还有一个游戏能够调出任天堂的标志。速度很难忍受，P200MMX才能达到3-5帧/秒，不过现在还不应该奢求速度，能够玩一些游戏最要紧！它使用Windows95操作系统，支持Direct X，并且将要支持3DFX，是现在是很有前途的一个模拟器，相信它能够成功。

备注：千万不要好奇地把它放到满屏，就是因为这个，我的很多同时运行的软件都出了故障。

Sega Saturn

SS，一个跟PS同时代的主机，虽然现在已经逐渐退出了历史舞台（在美国已经停止销售了），然而它上面的精品游戏丝毫不少于PS，是相当令人向往的。

模拟器方面现在几乎是空白，曾经有一个Saturnia。现在有一个只能读出少量游戏名称，不能玩任何游戏的Satan。几乎到了等你等到我心痛的地步。目前开发的消息也很少，有一个SSemu正在开发中，由于其在日本国外的影响力很低，所以它成功的可能性较之PS和N64小得多。

街机篇

或许，很多人都喜欢泡在街机房里，去感受那种气氛。现在有了街机模拟器，更可以把街机房搬到家里，不必担心自己的口袋，去尽情享受那份刺激。

Callus 最新版本：0.30

更新日期：97-3-27

主页：http://www.maelstrom.net/callus/

这是目前公认最好的街机模拟器（如果要评选最佳模拟器的话，它当选的可能性也最大），也是大家最了解的街机模拟器。去年11月出了0.23版后在人们的赞叹和期待中沉默了近半年，终于到了它出新版的这一天。它模拟的是

Capcom 公司的 System1 底板，这是 Capcom公司80年代末—90年代中的主打底板。上面的游戏是那种令人疯狂的！如《三国志2》、《恐龙快打》、《名将》、《圆桌骑士》、《Final Fight》……几乎个个都是经典。游戏效果简直太爽了，在400*300这个几乎是模拟器游戏最高的分辨率下，唯美的画风，爽快的游戏感，几乎没有任何一个街机模拟器的游戏质量能望其项背。新的版本更是令人痴狂，不仅支持期

前者一直被大家称作彩色GB，是SEGA公司的一个手掌机，效果不错。然而由于体积太大，游戏少，耗电大（4节新的5号电池仅5分钟就没电了），所以一直没有流行起来。后者就是所说的SEGA 3代，因为实在是太失败，所以现在这种机器和它的卡带都可以当作古董收藏了。模拟器能够模拟这两个机种（其实是这两个机种太相近），所以就放在一起说了。

Massage 最新版本：0.8

更新日期：97-3-23

主页：http://www.enterspace.org/world/massage.htm

没有什么好说的，几乎完美无缺，效果相当不错，能够支持两个机种所有的游戏，该支持的功能也基本都有。据作者说，能够在486/25上达到90%的速度，不过需要注册。最近出了一个免费版，但功能有所减弱。

其它有Master Gear和一个兼顾GG的街机模拟器，都具有相当的实力，不过与这个相比，还是略逊一筹。

Qsound的游戏却仍然寂静一片。这个模拟器的改进不仅如此，原来被称为笑谈的“1941倒过来了”现在也给正过来了，不过GUI和抓的图又倒了……令人吃惊的是它居然能够玩《Rockman: The Power Battle》——这个CPS2上面的游戏（据Capcom的官方资料，这是个CPS2的游戏），这成为了一大新闻。另外，这个模拟器也是Bloodlust奉献给我们的。

备注：街机模拟器由于一个游戏文件众多，所以一个游戏存放在一个子目录下。解开之前最好先看清楚应该放到哪个目录下，如果全都放到了模拟器本身的目录……那可就有得忙了……

Qsound：一种环绕立体声效果，使得游戏者有临场感，使用这个系统的游戏有《三国志2》、《恐龙快打》……恐怕我们暂时还不能够欣赏到这种具有临场感的音乐。

CPS2：即Capcom System 2底板，现在见到的《SF ZERO2》、《恶魔战士》等游戏均出自其上。不过洛克人能够在它上面玩我看纯属侥幸（或者Capcom的资料是假的）。现在作者也正在寻找和搜集CPS2的资料，如果真的成功模拟了CPS2，那简直就……

System16 最新版本：0.76

更新日期：98-2-7

主页：http://users.skynet.be/system16/

这是目前相当有实力和Callus竞争的街机模拟器，模拟的是SEGA的System16等多种机版。上边有很多SEGA公司经典的游戏，如《战斧》、《兽王记》、《Super Hang-ON》等。它的效果相当出色，接近Callus，而且具有相当不错的声音模拟，功能也比较丰富，模拟器所应该具有的它基本都拥有了。虽然游戏质量不错，可惜都是SEGA公司90年代左右的作品，所以在一定情况下限制了它的发挥。总之，它是一个相当值得推荐的模拟器。另外，它的两个作者之一可是中国人（台湾）呀！

M.A.M.E 最新版本：0.30b

更新日期：98-1-7

主页：http://www.davesclassics.com/mamewip.html

这是现在模拟游戏最多的模拟器，支持的游戏有三百多个，能够模拟的芯片也有很多种，在街机模拟器中的名气相当大。不过游戏也算得上是古董级，大部分都是80年代初期的，游戏质量一般不高于FC，可玩性并不强，然而却是收藏精品！这个模拟器本身不错，其源代码是公开的，现在有很多种版本，甚至还有一个N64版！而且几乎每种都有自己独自的主页。由于受游戏本身所限，效果很难令人满意。不过还是那句话：是收藏者的精品！

补遗：这个模拟器的端口是开放的，很多人都为它开发一个部分的模拟程序，所以它的开发人员极多，这也导致了游戏的质量参差不齐，并且使容量暴涨（在模拟器中很少有上500K的）。最近这个模拟器的新闻很多，都是关于支持新游戏的。不可思议的是，它甚至已经能够模拟Final Fight等一些CPS1底板上的游戏了（可惜暂时只有3个）。看来它真是要抢Callus的风头！可惜新版本还未推出。

Rage 最新版本：0.9

更新日期：98-3-15

主页：http://home5.swipnet.se/~w-50884/emulator/rage.htm

这个模拟器出来有一段时间了，开始并没有引起太多人的注意，但0.9版出来的时候，它的主页曾经被蜂拥而至的下载者给堵住了。这个模拟器的宗旨就是模拟尽可能多的IREM、SNK、Capcom公司的游戏，新的版本支持了几个相当优秀的作品，如：《Gun Force》、《Undercover Cop》、《Ninja Sprit》……就游戏质量来说，整体水平在MAME之上，比System16略有差距。就模拟器本身而言，功能不太强，除了设置按键比较方便外，既不支持存储，也不支持声音，不过玩起来不错，是一个好选择。

其它：街机模拟器是种类最杂的，因为本身就没有一个标准，游戏数量更是繁多，而且还没有兼容性之说，有的模拟器只能够玩一个街机游戏（还不如直接做游戏罢了）。除了以上所说的几个，还有很多，如Sparcade、Raine……虽然也是大有前途，但暂时还没有太大的竞争力。此外，有一些单游戏的街机模拟器，这些暂时就没有必要去关注了，以上4个已经足够让我们过把瘾！

展望：现在的街机模拟器模拟的都是已经过时的街机，如：Callus、System16、RAGE等，虽然效果相当好但都已是昨日黄花，非常希望看到精品的街机模拟器、流行街机的模拟器！这里最有前途的当然是Callus，如果能够支持CPS2的话，那无疑是最佳的街机模拟器。真的希望有一些程序员向自己挑战，去模拟Model2(Model3太过分了)、System 11等等，或许这一天会到来（希望不会是等到这些底版也落到古董的下场的时候）。

现在模拟器界的更新速度相当快，每天都会冒出很多来，或许现在的精品，以后会被淘汰。让我们共同关注这个新事物，去享受它带来的快乐吧！

作者：北京市北大附中高二(1)班 郭昂
邮编：100080

Quake II 资源大利用

玩过DOOM II、Quake和Quake2的朋友相信一定对id Software一款又一款的杰作叹服不已。要不然，在众多BBS系统中也不会出现类似Doom、Doomer、Quaker之类的代号。不过在id推出了Quake II后，大家的Quake都被扔到垃圾箱里了，就更不用说Doom和Final Doom II了。相信现在的Quake II随着新版本的推出早晚也会被扔到垃圾箱里。尽管游戏的目的仅仅是为了玩，但感觉还是有些太遗憾了。我们知道，像Quake这样的游戏使id公司花了不少心血，如果能够在将其打入另册之前利用Quake里面的资源，不管对专业或业余的游戏制作者还是三维图形动画的开发者相信都有极大的帮助。当然前提是必须对Quake有比较深的了解，而不仅仅是停留在玩的阶段。

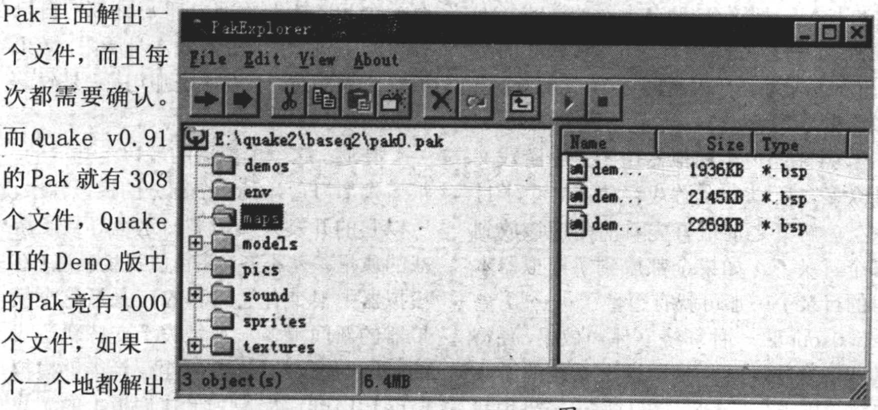
图一

Quake和Quake II都有一个非常大的文件Pak0.pak，Quake和Quake II所有的秘密都在这个文件里面。该文件包含了Quake的所有内容，不仅有敌(Eenemy)、怪物(Monster)的三维造型MDL文件(Quake)和MD2(Quake II)、纹理贴图(WAL文件，QuakeII中才有)、动画序列，还有各种武器的图形(PCX、TGA文件)、各关卡的地图(BSP文件)，更有Quake中的所有声音文件(WAV文件)。如果真的能够利用起来，那可是一个巨大的宝库，特别对于熟悉爱好Quake和QuakeII的朋友来说。

幸好id公布了Pak0.pak的格式，一些第三方软件商便针对Quake专门开发了处理Pak0.pak的软件。

要利用Pak文件里面的资源，首先要将其分解开来。Worldwide MicroTronics Inc公司的qWAL1.0可以装入Pak0.pak，以树形的方式将Pak中的各个文件按原来所在的目录列出来，并且可以在鼠标点在任一个WAL文件时同时显示这个纹理文件。不过，共享版的qWAL1.0每次只能从Pak里面解出一个文件，而且每次都需要确认。而Quake v0.91的Pak就有308个文件，Quake II的Demo版中的Pak竟有1000个文件，如果一个一个地都解出来还真要花费一番工夫。qWAL1.0的正式版可以一次解完，但需要Money！如果不怕麻烦可以到http://www.3dmatrix.com下载。图一是qWAL1.0运行时显示一个纹理文件的情况。

AshleyBone编写的自由软件PakExplorer v1.1(169KB)则为我们提供了一次性的解决方法。它采取了Win95资源管理器的风格(如图二)，它允许在同一个目录下选择任意多个要展开的文件，既可以一次将所有的文件全部解出来，或者从Pak里面删除文件、更改文件名；也可以向Pak添加文件和目录。要解开所有的文件，只需要在File菜单中选择Extract All即可。选择菜单View|Options，可以对PakExplorer得工作方式进行配置，不过在Always 'Extract to' 选项却无效(可能是一个小小的Bug)，不管填上一个什么目录，PakExplorer都只会将文件解开到Quake或Quake II的目录下。Pak中的WAV文件不需解开就可以播放，只需在PakExplorer中选定要播放的WAV文件(一次只能选一个)，按鼠标右键，选择Play即可。注意，运行PakExplorer v1.1需要mfc40.dll(901KB)和



图二

msvcrt.dll（266KB）两个文件，PakExplorer并不提供这两个文件。

有关PakExplorer的信息可以从http://www.mindspring.com/~awbone/quakestuf 获取或发Email至awbone@mindspring.com。

此外，Ivan Beltiukov编写的自由软件SmartPAK v1.3b也能实现这个功能，只不过它只能采用命令行的方式，没有采用GUI（用户图形接口）界面，用起来稍微麻烦一些。但是它的容量很小（只有6K！），还是值得一用的。SmartPAK的用法如下：

spak.exe [选项] [命令]

选项为：

-q =快速模式

-n =不创建子目录

命令为：

-s 〈path\filename.pak〉=从 PAK文件的路径和文件名，缺省为.\pak0.pak;

-e 〈filename〉 = 从PAK中解开文件，允许使用通配符?和*;

-l 〈filename〉 = 列出PAK目录;

-?, -h = 列出帮助信息;

使用命令行的一个例子是

spak.exe -s e:\quake2\baseq2\pak0.pak -l pakdir.txt

下载的网点是http://stunix.uni.udm.ru/~ibelt，也可以发Email至ibelt@uni.udm.ru。

将Pak0.pak展开之后，可以得到环境图形文件.PCX和.TGA、地图文件.BSP、模型文件.MDL和.MD2、声音文件.WAV（可有很多恐怖的声音噢！）、精灵文件.SP2和纹理文件.WAL等等。

PCX和TGA图形文件作为流行的图形文件格式，很多图形图象软件都可以处理。声音文件就更不用说了，随便就可以在你的应用程序中调用，当然你有机会聆听QuakeII中各种各样枪炮声、怪物的吼叫声、令人心惊肉跳的背景音乐等。

WAL文件稍微麻烦一些，但利用Kevin Waugh的WAL2BMP，你可以轻易地将WAL文件转换为BMP文件，再利用SEA1.3，其他的文件格式随你转换。运行WAL2BMP的方式很简单，只转换一个文件的方法如下：

wal2bmp -f 〈wal file〉 〈bmp file〉

如果要将当前目录下的所有WAL文件都转换成BMP文件，命令如下：

wal2bmp -a

图三

取得该软件的使用方法，可用如下命令：

wal2bmp -?

获得WAL2BMP可以发Email至gwaugh@cadvision.com。

PCX和WAL文件也可以互相转换，WAL2PCX和PCX2WAL是Trey Harrison编制的自由软件，相关的信息可从http://crack.com/games/golgotha获取或发Email至trey@crack.com询问。软件的具体用法同WAL2BMP类似。将WAL纹理文件转换后的PCX文件加以改变，再用PCX2WAL转换成WAL文件，然后将其保存到Pak0.pak中。运行Quake II看看发生了什么事，原来Quake的周围场景变了！当然，这是定制Quake的一种流行方法。MDL和MD2文件是Pak中的核心部分，处理这一类的文件有3dMatrix的qME v3.1，它不仅可以处理Quake的MDL文件，也可以处理QuakeII的MD2文件。

在qME v3.1中（如图三），选择菜单File|Export Frame可以将MD2动画文件中的任何一帧的三维模型输出为AutoCAD的dxf文件、LightWave的lwo文件、SoftImage 4D的hrc文件和Breeze Designer的cad文件。利用这些三维造型软件，用户可以将Quake和QuakeII中的模型加以改造，“据为己有”。对于熟悉AutoCAD的朋友来说，这可真是一个福音。

选择菜单File|Export Skin，可以将模型的外表贴图skin输出为大家熟悉的BMP、JPEG和JPG文件。更精彩的是可以将walk、run、attack等动画序列输出为GIF89格式的动画。只需要在下图中箭头所指的小三角形按一下鼠标，选择Record Animation to file...即可。对于想丰富自己的Web网站的朋友来说可是难得的机会。

需要qME3.1的用户可以到http://www.3dmatrix.com下载。共享版有30天的使用期。

掌握了这些软件的使用，你就不会发愁你的图形动画的创作没有素材了。

MAGIC TRAINER CREATOR 使用简介

MAGIC AINER CREATOR 是一个运行在 Win95 下的游戏修改工具，它不但能修改 Win95 游戏，还能修改在 Win95 下运行的 DOS 游戏。它支持一般内存数值修改、低阶搜索、对比搜索三种模式的内存变量修改。它最重要的功能是"能制作游戏修改器"！

安装：

安装只需要将该包解压出，必须保证 win95 系统使用的是 800x600 的显示模式，调色板的色彩为 65536 种色，也就是 16 位色，只支持 INTER 芯片。压缩包里主要的文件为 MAGIC TRAINER CREATOR.exe 、MAGIC TRAINER CREATOR.HLP、bibliotheque.dll、bibliotheque2.dll、bibliotheque3.dll、bibliotheque4.dll。其中 4 个 DLL 文件是隐藏文件。

功能简介

1. Proeess ID

修改游戏第一步就是先运行游戏，然后在游戏中按下 ALT_TAB 键切换到 MAGIC TRAINER CREATOR 窗口，在 Proeess ID 里列出了当前运行在内存中的程序句柄，句柄名一般为程序的可执行文件名。选择在 Proeess ID 里的游戏句柄，这样就可将游戏在内存中的起始地址列在 Bgin address 与 End address 框中。



图一

2. Search mode

内存变量的搜索模式：

*Nomal:*一般数值搜索，适用于在游戏中能以数值表现的变量，如生命 100，攻击力 70 等等。

*Advance:*比较数值搜索，适用于在游戏中能以数值表现的变量，但搜索方式与 Nomal 不一样，Nomal 是将数值变化后的数值输入 Value to search 中查找，而 Advance 是将数值变化的结果输入 Value to search 中查找，如：生命值 100 减少到 80，则输入 20，在左下框中选择"-"号。

*Progressive：*低阶分析搜索，适用于在游戏中不能以数值表现的变量，如生命值以图形框来表示。修改这种变量，只有靠使用低阶分析搜索，也就是不能确定内存变量变化多少，只能确定变量是增大或减小。

3. Address found

*START:*在 Value to search 框中输入了值或确定了搜索变量是增大或减小后，按下 START 键，就开始了内存搜索。

*RESET:*清除搜索结果，重头搜索。

*CONTINUE:*没搜索到最终的地址时，需要在列出的地址里再次搜索。

左方按钮将开启另一功能框，可以反汇编列出的地址，从而进行修改；右方按钮将把列出的地址全部放进 Values to write memory 框中。

4. Address

可直接对内存的地址进行读写。

5. Values to write in memory

修改Address found列出的最终变量地址，可将这些修改后的变量值直接写入内存并使用 FREEZ 功能锁住变量的值，让它在内存中始终保持不便，还可将修改后的变量值存盘，为以后制作游戏修改器做准备。

6. Monitor

内存监视器，监视内存，可列出任意地址的 16 进制代码与 ASC 代码进行修改，一般配合 Values to write in memory 使用。

7. Value to search

输入查找的值以及变量的属性（1 个字节，2 个字节，4 个字节）、变量的增减。

8. Progression

Address found 中表示内存搜索结果的进度条。

9. Freeze setting

设置锁定内存变量的频率，该进度条越长，被锁定的内存变量变化越不明显。

10. 修改器的制作

在主显示框右下方有4个正方形按钮与1个方形按钮，最



图二

右方的正方形按钮就是制作游戏修改器的功能按钮。按下它，就可调出一个制作修改器的对话框。

11. 其他功能

A. 16进制10进制转换功能：在各个功能框，你都可发现有这个功能按钮，进行16进制与10进制的相互转换。

B. 在主显示框的左下方，有4个正方形按钮，它们具有制作另外几种修改器的功能（包括可制作存盘文件修改器）。

C. 内存信息存盘功能：有些内存变量需要修改反汇编语句才可锁定其内存地址，这时就可把在内存中修改的部分存入文件，做修改器时连同这个文件一起做在一起。

示例

现以光盘内的游戏KKND2的Demo为例，给大家演示做修改器的示范。

KKND2 DEMO的资源无限修改器的制作

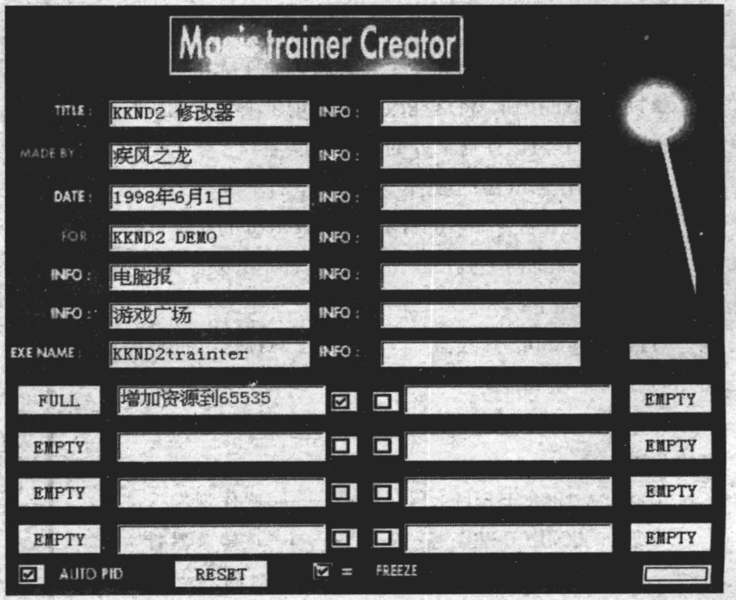
●先运行KKND2，选单人游戏选项进入游戏。这时屏幕显示你的资源有2000。

●使用ALT-TAB键切换到Win95桌面运行本修改器，将“Proeess ID”框单词的右方正方形按钮按下，如图所示弹出一个PID LOCK框，列表里列出了当前运行在内存中的文件句柄，双击选择KKND2.exe后，对话框消失，在“Proeess ID”框里的文本空白框中显示出了kknd2的当前ID值，“FFFEEF4B”，这个值每次运行KKND2都是 不同的，下次也许是另外的值。在Begin address框与End address框中分别自动列出了KKND2的起始内存地址400000 到1D90000。这两个值是相对与KKND2的ID的偏移值，每次都是不变的。因KKND2的资源是以数值形式表现，所以在Search mode框选择Normal模式，在Value to search框中选择4 byte(游戏中如资源之类的变量数值都很大，一般都是4字节或高于4字节)，最后按下Addresses founs框START按钮开始第一次内存搜索。第一次搜索一般会找到同值的许多地址，有时多得列不出来。

●再次使用ALT-TAB键切换到KKND2的游戏中，随意建造一个士兵，资源值变化到了1700。然后再用ALT-TAB组合键切换到 本修改器窗口，在Value to search的文本框里将2000改为1700，其他不变，按下Addresses found框的CONTINUE

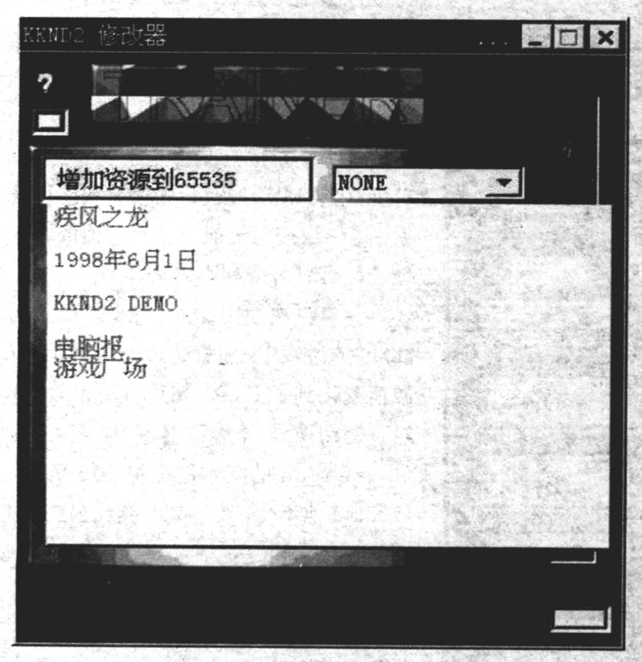
按钮，它将会从列表里的地址中搜索变化的正确地址；连续这样改变资源，再搜索，直到列出的地址不再改变为至。

●有时内存中的同值变量不止一个，这次搜索到一直没变化的内存变量有两个，一个是地址“54FC14”，另一个是"198D7EC"(前一个地址是相对于KKND2 ID值的偏移量，每次都是不变的)。然后按下Addresses found框右上 方的长方形按钮，将这两个地址加入到Valuse to write in memery框中，每个地址都以4 byte列出。



图三

●在Valuse to write in memery框中双击列出的地址会出现一个底板为黄黑相间的对话框，在框中输入0-FF的值，按下 右方的按钮，地址的值就被改变了，将54FC14-54FC17的值改为FF,FF,00,00;198D7EC-198D7EF也改为相同的值



图四

FF,FF,00,00 按下Poke all按钮，将所有的改变写入内存。然后切换到KKnd2，看看资源的变化。

●你将发现你的资源已变成了65535（FFFF的十进制），如果你想让你的资源永不减少的话，可在按下Poke all 按钮之前，单击Freeze setting框的进度条，将它加到最高，然后双击Valuse to write in memery框的FREEZ 绿色条， 绿色条变成了动态的褐色条，表明了内存锁定功能启动，最后按下"Poke all"按钮，切换到游戏中， 你就将发现游戏资源将不会因建造士兵及建筑物而改变了，你将拥有了无限的资源。

●按下SAVE按钮，将这些改变后的地址变量存盘，假设存为1.gtc（.gtc为该存盘文件的固定扩展名）。

●这是制作修改器的最后一步。按下右下方第三个正方形按钮，显示出一个名为Magic trainer Creator的对话框， 如图。左方从TITALE向下到EXE NAME这些都是必须添入的内容，假设添入数据如下：

TITLE: KKND2 修改器 ----------标题，将出现在你制作的修改器的左上方

MADE BY: 疾风之龙 ----------制作者，你可添上你的名字

DATE: 1998年6月1日 ----------制作日期

FOR: KKND2 DEMO ----------该修改器针对的游戏

INFO: 电脑报 ----------一般信息

INFO: 游戏广场 ----------一般信息

EXE NAME: KKND2trainter ----------生成修改器的执行文件名

如果你想加入更多的信息你可在右方的INFO里添加。然后按下任意一个EMPTY按钮，将先前存盘的文件1.gtc调入，EMPTY变成了FULL，然后在它的空白框里输入信息：增加资源到65535，将它右方的小正方形选上（这意味着制作的修改器将具有锁定功能也就是将资源维持在65535不变）。再将左下方的AUTO PID 选上（这意味着可通过按钮激活）。最后就是按下该对话框中间右方的长方形空白按钮，修改器做成功了！

快试试！制作成功的修改器如图四所示。

编者后话：以上所谈该修改器的功能只是这个修改器功能的一部分，还有许多功能如设置热键、*.mtc文件的制作，存盘文件修改器的制作，低阶分析等等许多功能就让读者们自己去摸索了！

制作KKND2 DEMO的修改器是非常简单的，许多游戏并不会这样简简单单的就让你制作出修改器，有些游戏在每次进入游戏后，内存变量的搜索结果除一个地址是始终不变的以外，搜索的其他地址都不相同；或者有些游戏可正确找到地址，但无法正确修改其数值，这些都需要使用反汇编的功能修改汇编代码，到这一步，就需要有一定汇编基础的朋友自行跟踪了！小子汇编基础薄弱，如朋友们遇到此类问题，请另寻高手！

上接43页

FIFA`98中这种情况只是极少数的。但有一点，就是在大禁区和小禁区之间的地带射门变得更容易了，大概有70%-75%的成功率。总的来说，想要得分比起FIFA`98来更困难了。就抢截和守门员来看，《决战法兰西》的AI比FIFA`98提高了很多，也更符合实际。

进球后球员的表现也丰富起来。一般来说，首先是进球队员狂奔，再是队友跑上来庆祝，两人会跳起在空中击掌，非常形象。而失球的守门员要么是绝望地躺在地上，旁边是后卫队员在安慰他；要么是大声地责备后卫（尽管我们听不到），气得跺脚。这些动作让我们不得不对EA的3D技术表示叹服。如果你有一块3D卡，那么下雨和下雪时更是爽到极点，快攒钱吧。

虽然小组赛中我输给了德国一场，但还是两胜积6分列小组第二，进入16强。凭着对足球游戏特别是对FIFA`98炉火纯青的造诣（见笑了），我还是率队夺得了冠军。别磨蹭了，赶快进入世界杯回顾吧。

果然，那个图标能选了，必须从82年意大利对德国开始打起。每场比赛前，都有一段世界杯历史上老式黑白经典镜头，让人有一种强烈的怀旧欲望，于是会毫不犹豫地拿起键盘，再次冲入战斗中。

我认为，《决战法兰西》同FIFA`98相比，虽然在画面、音效、音乐、技术上有创新和突破，但就其操作可玩性上讲，还不如后者那样能够吸引人。不论怎么说，这都是一款足球迷和电脑玩家不能错过的好游戏，快快去买吧。

《电脑报配套光盘之游戏世界98第2期》A碟使用说明

【运行环境】

操作系统： Windows 95
CPU： 486 DX2/66 +（推荐 Pentium 100 以上）
RAM： 16M +
CDROM： 2X +
显示： 最低 640x480x256（推荐 800x600x16bit 或 640x480x16bit）

另外，**光盘需要以下软件支持，否则不能正常运行：**（光盘上已收录，运行 SETUP 时能自动安装）

Microsoft Media Player (5.01.51.0421)（新一代媒体播放器）
Intel Indeo Video interactive R4.1 Codec（视频解码器）
MS-ADPCM Codec（音频解码器，Microsoft Windows 95 自带，请参见光盘上的安装说明）

【启动方法】

本张光盘只允许在 Windows 95 下使用，放入光盘，光盘将会自行启动。
也可以直接运行光盘根目录下的 setup.exe 进行安装。

【安装和卸载】

本光盘提供三种安装方式：
袖珍安装：只安装很少的文件到硬盘上，与游戏世界98年第1期的运行方式相同
典型安装：大约需要45兆的硬盘空间，运行速度大为提高，推荐使用
完全安装：将600多兆的文件全部拷贝到硬盘上，适合追求完美的发烧玩家

不论哪种方式安装，程序都会在Programs(程序)中生成“电脑报配套光盘”程序组和“运行游戏世界98年第2期A盘”、“卸载游戏世界98年第2期A盘”两个程序图标。
点击“运行游戏世界98年第2期A盘”可以按所安装方式运行本期游戏世界；
点击“卸载游戏世界98年第2期A盘”可以将安装的图标和文件删除。

【使用界面和热键】

非常简单，只要在屏幕上移动鼠标，发现鼠标变成了手指状时均可单击鼠标左键进行选择。
在任何一层菜单中，均可用ESC 键返回上一层菜单和用F1键查看联机帮助。(按下联机帮助后请稍待一下等帮助文件装入)

【系统设置】

在你使用光盘的过程中，可以选择主菜单界面中的“系统设置”来设置动画和音响效果。可选项有：
背景音乐：本张光盘运行过程是否开启后台音乐和音效(不包括欣赏音乐欣赏的音乐和动画的音乐)
片头动画：运行本光盘时是否显示片头动画
菜单动画：当鼠标在主菜单上选择时，一些栏目会以动画方式显示。如果你的计算机运行速度较慢，建议关掉这一选项
场景动画：当两层菜单之间进行切换时，会有一个菜单框移进 / 移出的动作，你可以关掉它使菜单间切换更快

《电脑报配套光盘之游戏世界98第2期》B碟使用说明

【启动方法】

本张光盘只允许在 Windows 95 下使用，放入光盘，光盘将会自行启动。

【封面】

配套光盘启动后，大家会看到本辑的封面。几秒钟后，会自动切换到使用界面。

若你认为此过程太慢，你可以在封面上点击鼠标键，直接切换到使用界面。

【使用界面】

在使用界面的左边是游戏软件选择区，采用目录树结构显示，易于使用。点击加号可以展开下一级目录，点击减号可以缩回上一级目录。

如果你想看哪个游戏软件，请用鼠标在游戏软件选择区内选取它，这时界面右边下方的简介窗口就显示出这个游戏或游戏工具的一些简介，而在右上方的图片窗口就会看到这个游戏的执行画面。如果你想安装这个游戏，点击屏幕下方的“安装\执行”按钮就可以了。

在界面左下方有两个较大的加减号按钮，点击加（减）号按钮后，所有的目录子树都会完全展开（或完全缩回）。右上方有两个小按钮，一减一“x”，减号代表最小化，“x”代表退出本光盘。

如果你觉得某个区域的面积大小不够，你可以把显示器分辨率设置大一点，也可以通过移动分界条来直接改变它的大小。

在安装或运行游戏时，一旦发现有些游戏的窗口被配套光盘的窗口所挡住的话，你可以按 ALT-TAB 键来切换到这个窗口。待该游戏软件运行完以后，你可以再按 ALT-TAB 键来切换回配套光盘的窗口继续使用。

当你浏览某一个游戏软件时，如果该游戏软件没有配它的执行画面，则界面右上方的图片窗口会出现我们《电脑报》的多个产品的介绍画面，请欣赏。

【使用界面的退出】

当你使用完这张光盘以后，可以用鼠标来点击界面右下方的退出按钮或右上方的“x”按钮，就能够顺利退出使用界面了。

【注意事项】

每个游戏软件都有一个说明文档，运行环境几乎都是在Win95下运行。

在我们的工作中，肯定还存在着这样那样的错误。希望广大用户能够给我们提出来，让我们能为大家做出更好的产品来。再一次谢谢大家！

《电脑报》《游戏世界》光盘制作小组

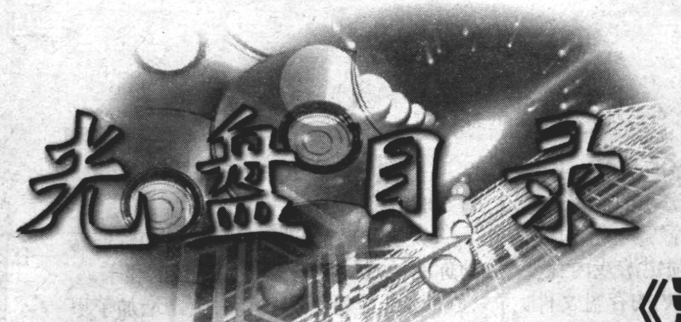
一九九八年六月

咨询电话

购买热线咨询电话：(023) 63876722 软件部 （有关光盘的邮购，意外事故处理）

游戏热线咨询电话：(023) 63509004 （只负责解答在使用过程中的游戏安装使用疑难问题）

本期光盘经过“金辰公司 KILL For Windows95 V2.06(98.5.28)”检查，保证决无病毒！



《游戏世界》第二期B碟目录

=== 游戏工具 ===

【专用游戏修改器】

● Total Annihilation （横扫千军）地图编辑器

系统配置要求：

地图大小为10x10或更小：Pentium 120，32 MB RAM

地图大小为20x20或更小：Pentium 166，64 MB RAM

地图大小为30x30或更小：Pentium 200，64 MB RAM

地图大小为40x40或更小：Pentium 266，128 MB RAM

文件所在目录：

\Trainer\Taeblite.exe

● Total Annihilation （横扫千军）地图编辑器文件

1. 绿色地形文件：能让你创造出完美的绿色草地地形。

缺省安装目录是C:\Cavedog\Totala。

文件所在目录:\Trainer\greenful.exe

2. 火山地形文件1：能让你创造出完美的火山地形。

缺省安装目录是C:\Cavedog\Totala。

文件所在目录:\Trainer\Lavabig1.exe

3. 火山地形文件2:能让你创造出完美的火山地形。

缺省安装目录是C:\Cavedog\Totala。

文件所在目录:\Trainer\Lavabig2.exe

4. 金属矿地形文件:能让你创造出完美的金属矿地形。

缺省安装目录是C:\Cavedog\Totala。

文件所在目录:

\Trainer\Metalbig.exe.exe

5. 火星地形文件1：能让你创造出完美的火星地形。

缺省安装目录是C:\Cavedog\Totala。

文件所在目录:\Trainer\Marsbig1.exe

6. 火星地形文件2：能让你创造出完美的火星地形。

缺省安装目录是 C:\Cavedog\Totala。

文件所在目录:\Trainer\Marsbig2.exe

7. 城市地形文件1:能让你创造出完美的城市地形。

缺省安装目录是C:\Cavedog\Totala。

文件所在目录:\Trainer\Urbnbig1.exe

8. 城市地形文件2:能让你创造出完美的城市地形。

缺省安装目录是C:\Cavedog\Totala。

文件所在目录:\Trainer\Urbnbig2.exe

● OutWars（战争之外）修改器

该修改器可修改人物的生命值、燃料、装甲值。使用简便。

文件所在目录：\Trainer\nblowtr.exe

● Might and Magic VI（魔法门VI）修改器

1. 存盘文件修改器

注意:建议在修改存盘文件前，先备份存盘文件。

文件所在目录:\Trainer\Mm_vi.exe

2. 无敌修改器

文件所在目录：\Trainer\Mm_vi.exe

● Lords of Magic （魔法大帝2.0版）修改器

注意:该修改器只能用于 以升级到2.0版的《魔法大帝》游戏中。

文件所在目录:\Trainer\Lomtrn-2.exe

● Heroes of Might & Magic（魔法门英雄无敌）修改器

文件所在目录:\Trainer\Homm2.exe

● Dark Omen（存盘文件修改器 ）

1. DOS存盘修改器:

注意:如果修改不当，将造成游戏无法运行。

文件名：\Trainer\Dochet.exe

2. Win95存盘修改器

文件所在目录：\Trainer\Dosged.exe

● Dungeon Keeper（地下城守护者关卡编辑器）

The Dungeon Keeper Editor是一个Win95下的应用程序，不过用它创建的关卡可以同时在dos或者win95下的版本中使用。另外The Dungeon Keeper Editor只支持高分辨率并且不能够在低分辨率下使用。

文件所在目录：\Trainer\Dkedit.exe

● StarCraft （星际争霸1.0）修改器

文件所在目录：\Trainer\Star.exe

● StarCraft（星际争霸1.01版作弊程序）

注意：只能在1.01版的游戏中使用！！！

文件所在目录：\Trainer\Sc-101.exe

● Quake II

QSelect是一个Quake 2的前端程序，可以帮助你在不同版本之间进行转变。

你需要版本为3.05或者3.10的Quake2来安装QSelect。QSelect还能够运行在今后的Quake 2中。

文件所在目录：\Trainer\Qssetup.exe

● Forsaken （劫后余身）修改器

1. 无敌修改器： Forsaken正式版的无敌修改器。可将你小飞船的盔甲度与你的生命值加到最高，将你的武器数量加到5000。

文件所在目录:\Trainer\Forsak.exe

2. 存盘文件修改器：先从File菜单中引入一个后缀名为"Sav"的Forsaken存盘文件，你可在本修改器中修改玩家的姓名以及等级，在修改存盘文件前，你可以通过它的备份功能先将存盘文件备份。

注意：该修改器很容易将存盘文件损坏。

文件所在目录：\Trainer\Fredit.exe

● VP Powerboat Racing（致命快艇）修改器

运行编辑器，它可让你拥有一艘最快的飞艇，时速达到250公里/小时，速度一直维持最高。

文件所在目录:\Trainer\Warprtrn.exe

● ArmyMen（玩具军人）修改器

该修改器可以修改游戏ArmyMen中的坦克无限生命、无限武器。先运行游戏，再使用ALT-TAB键切换到Win95桌面，运行该编辑器修改。

文件所在目录：\Trainer\Rzramtrn.exe

● Panzer General 存盘文件修改器

该修改器问游戏Brass Polish的存盘文件修改器，它可以修改器游戏中的大部分属性。

文件所在目录：\Trainer\algenbra.exe

● Incoming

该修改器可以修改Incoming中玩家的防御力无限，武器威力加倍，等级加满。

文件所在目录：\Trainer\Warinctr.exe

● Archimedean Dynasty （阿基米德王朝）存盘文件修改器

该修改器可以修改游戏Archimedean Dynasty的武器装备。

文件所在目录：\Trainer\Archdyn.exe

● Tomb（古墓丽影存盘文件修改器）

该编辑器可以修改古墓丽影任何版本（包括黄金版）的存盘文件。

文件所在目录：\Trainer\tombedit.exe

【游戏游戏修改工具】

● Game Hack 1.0

1. 首先运行游戏，再切换到GameHack的主界面，选择你希望改变的游戏中人物属性（能量、生命值、金钱等）或者资源数目。这里假设你选择的是修改“能量”，值是100。

2. 然后你需要决定数据类型。例如如果你希望改变在Quake中的能量值，该值必须是一个浮点数。

3. 当你确定了数据的值和类型后，你可以进行第一次搜索。按First键，在数据编辑框中键入100，数据类型为浮点数。

4. 当搜索结束后，GameHack会找到一些地址，回到游戏中，使角色对应属性值减少。

5. 回到GameHack，按下Next键，现在在数据编辑框中引入了减少后的属性值，再次进行搜索。

6. 重复4和5，直到找到正确的地址，现在你可以修改这些地址中的值。

文件所在目录：\Gametool\Gh10end.exe

● Omatic（一个非常好用的内存修改器）

文件所在目录：\Gametool\Omatic.exe

● MAGIC TRAINER CREATOR （一个非常棒的制作游戏修改器的工具）

该修改工具为我们《游戏世界》编辑室特别推荐，该工具功能“超级”强大，具有几乎所有游戏修改器的功能，如一般查找、对比分析、低阶分析、自带十六进制与十进制转换工具等等功能。具有数种查找手段，能修改、锁定游戏内存变量；也能修改任何一个游戏的存盘文件。最让人兴奋的是它能制作游戏修改器。它支持三种不同的游戏修改器的制作。如在本期《游戏世界》中的Lords Of Magic修改器、Heroes of Might & Magic的修改器都是由该修改工具制作而成。具体修改方法请详见说明。

文件所在目录：\Gametool\mtc_eng.exe

● Game Master 1.68（可修改内存变量及存盘文件）

可任意修改Win95内存的游戏，包括电脑游戏以及模拟器都可以。

文件所在目录：\Gametool\gm168.exe

● Universal Game Editor （一个存盘文件修改器）

该编辑器是针对许多游戏的存盘文件制作的，在运行该程序时，可根据修改器内部具有的许多游戏的存盘文件格式选择自己所需修改的游戏；还可自行创建游戏的存盘文件修改方式。非常不错！！！

文件所在目录：\Gametool\Ugo10.exe

●Generic SavedGame Editor (GSE1.0)

现在玩家可以使用Generic Savedgame Editor (GSE)来按自己的意愿修改那些令人厌烦的游戏存档文件了。玩家可以用它来控制（说穿了，就是作弊）游戏数据例如属性、等级、金钱等，而且并不需要玩家具有编程知识。

文件所在目录：\gametool\gse9710.exe

● Fpe 6.0 Demo Beta 2

本Demo版为FPE 6.0正式版的简易版本，有一些功能会不能使用。FPE 6.0正式版将会是商业软体。

本程序为纯 Windows 95 32位的应用程式，而且能够修改在Win95内以Dos模式执行的游戏，但是并不适用于 Windows NT 或 Windows 3.1。

文件所在目录：\Gametool\edemo2.exe

【游戏秘技修改器管理工具】

●AVault Game Master是一个专门为游戏存储数据和密技修改设计的应用程序。

管理程序所在目录：

\Gametool\avgm50.exe

数据文件所在目录：

\Gametool\Avgdate.exe

【必备游戏软件】

● SDD 6.52

大名鼎鼎的SDD（显卡医生），能帮助你的游戏识别游戏不能识别的显卡。

这是最新版的显卡医生，增加了更多的显卡识别功能。

Win95版所在目录：

\Gametool\Sdd652.exe

DOS版所在目录：

\Gametool\Sdd652-d.exe

● DirectPlayer5.0a

这是"微软"最新推出的Direct X 5.x中Directplay的升级版。在本期游戏试玩中的KKND2就必须安装了该软件才可运行。

文件所在目录 \Gametool\Dplay50a.exe

● Direct X 5.2

Direct X是“微软”推出的针对游戏开发的标准，它包含了游戏编程函数的接口。该版本为最新中文版5.2。

文件所在目录：\Gametool\Dx5chs.exe

=== 游戏对战地图 ===

【星际争霸－新地图】

《星际争霸》的新地图，在这个压缩包里，一共收集了37张新地图，其中256X256的大地图就有7张，其他大部分都是128X128的地图。

文件所在目录：

\Maps\Starcraf\Starcraf.exe

【横扫千军－新地图】

《横扫千军》的新地图，在这个压缩包里，一共收集了六张新地图。

文件所在目录：\Maps\Ta\Ta-Map.exe

=== 游戏秘技包 ===

【3DFXCheat】

这个秘技包拥有许多非3DFX的游戏秘技，但这些游戏都几乎要求你有一块较好的3D加速卡。

文件所在目录：\Cheat\3Dfxcheat.exe

【 Cheat 】

这是一个拥有大约350多个游戏秘技的软件，如果在3DFXcheat里找不到秘技，就请到这里来寻找吧。

文件所在目录：\Cheat\Cheat.exe

【Cheater`s Lair】

正式版里还包括有新游戏的修改器。
文件所在目录：\Cheat\Clfull.exe

=== 最新游戏补丁 ===

【Age Of Empire 1.0c 中文补丁】

〈帝国时代〉以其精致的画丁相比，修改得更加精确。
文件所在目录：\Patch\msaoe10c.exe

【Age Of Empire 1.0b 修正补丁】

帝国时代1.0b Beta版修正了以下的一些问题：

●当取消修建建筑物时玩家还能得到额外的资源；

●在进行多人游戏时出现时间不同步；

●在进行多人游戏时玩家可以在没有Government Center（政府中心）的情况下建立多个Town Centers（城市中心）；

●玩家可以通过设置waypoint操纵离自己很远的物体。

注意：该补丁与1.0c的中文补丁不兼容。
文件所在目录：\patch\MSAoE10B.EXE

【Die By The Sword(剑魂)补丁】

该文件为Die By The Sword（剑魂）支持Power VR的补丁文件。

如果玩家拥有一块PowerVR芯片的3d 加速卡，当运行游戏时便会在3d加速卡选择栏中出现PowerVR选项。
文件所在目录：\Path\Dbtsvr.exe

【无限飞行II》的1.04补丁在人工智能方面所做的改进】

●增加了矢量ILS.

●当放下起落架，接近指挥塔时，可以自动修正方向；

●当清除跑道前与地面联系会出现警告；

●当你放下起落架后，不会再与地面联系了计算机控制的飞机在你的飞机还在跑道上时不在会起飞，不在会出现指挥塔欺骗你可以起飞，而你却不能起飞的情况；

●按下"Default"键可以恢复缺省设置。如果你进入选项屏幕后立刻按下"Default"键，所有的选项都会被重新设置；

●飞行计划中的第三行显示了被选中的机场的高度；

●修正了在Baron升降机中会出现的问题和方向舵的问题。当你的飞机在水平飞行的时候，水平线现在会停留在屏幕的中央。

●修正了关于Trainer（训练者）fast-idle的问题
文件所在目录：\Patch\flt01-04.exe（从1.01版升级到1.04版）

\Patch\Flt03-04.exe（从1.01版升级到1.04版）

【魔法大帝2.0-2.02补丁程序】

该补丁程序仅仅是为那些已经安装了2.0版的补丁程序的并且遇到了屏幕大小调整以及当lom目录下有空白时不能进行游戏的玩家提供的。对于安装的是1.01、1.02或者 1.03版本的玩家则需要下载全部的2.02版本。

【Lords of Magic 2.02补丁】

该补丁新增特性：

●在所有的遭遇对话中都出现了自动Autocalc；

●陆地行军和战斗中的人工智能有了提高；

●可以对城市和拥护者重命名；

●在选项面板中可以调节游戏速度；

●在编辑器中可以设置和移动首都；

●通过新的军队名册能对部队进行更为有效的控制；

●在大面积的移动过程中能够使用一个"Move All Parties"(所有部队移动）按钮简化操作；

●通过按钮可以移动到下一个团体并保持移动状态；
文件所在目录：\Patch\Lom_202.exe

【StarCraft 1.01补丁】

该补丁使游戏中修正了如下内容：

●修正了在多人游戏中有的玩家可以通过作弊看到地图的问题；

●修正了允许玩家在取消修建某个建筑物时会得到额外的资源的问题；

●修正了突然崩溃的问题；

●修正了当游戏中的年代大于2098年时保存进度时，C运行库中中可能引起崩溃的BUG；

●修正了不能进行战斗和产生新的部队的问题；

●修正了加入和退出Battle.net时可能会出现的系统被挂起的问题；

●修正了在Battle.net游戏列表中有的游戏没有名称的问题；

安装：将该补丁文件拷贝到你的《星际争霸》的安装目录下，运行该补丁就可完成升级。
文件所在目录：\Patch\Star_101.exe

【Ultim@te Race Pro v1.03】

修正了一些在Ultim@te Race Pro版本中的问题：

● Voodoo 2 : 实现了MipMap和三线过滤功能支持

● 4Mb frame buffer Voodoo 1 & 2：增加了800x600的显示模式支持

● Voodoo 1 & 2 ：增加了MipMaping支持.

● MPact 3D card : 全面支持Direct3D模式戏性能，修正了连线问题和故障REGULARTCPIPENABLED=TRUE

●在TCP/IP方式下选择在多重ip 地址系统上的网络适配器：将下面的语句加入到win.ini中的[LibsysNetwork]项中

●对Winsock2进行了升级
文件所在目录：\Patch\Urp1_03.exe

【横扫千军v.30补丁】

3.0版本增加了许多新的特性。该补丁会把以前的版本升级到3.0版本。注意：Core Contingency已是3.0版的，如果玩家已经安装了 Core Contingency就没有必要使用该补丁程序。
文件所在目录：\Patch\Talx30.exe

【Riven 1.01补丁】

1.01版本修正了以下在1.0版中出现的一些问题：

●系统中，QuickTime(TM)将播放两次电影片段；

●在有些系统中，当处在在潜艇中或者在锅炉旁时会播放错误的电影片段

●有些用户可能会在循环演示时碰到操作上的困难；

●有些用户可能会在走道尽头靠水边的地方开灯时碰到问题；

●有些用户会碰到在全屏播放电影时点击鼠标很困难的问题；
文件所在目录：\Patch\Riven101.exe

【Quake 2 H3D补丁】

该补丁增加了Quake 2对 H3d功能的支持。
文件所在目录：\Patch\q-h3d.exe

【Jazz Jackrabbit 2】

该补丁修正了以下问题：

●在Jazz Jackrabbit 2中进行游戏时将游戏手柄或者操纵杆移去将会出现问题。

●在Jazz Jackrabbit 2中的某些

多人游戏模式中，如果当有多于一个的玩家试图同时进入喷泉时会发生玩家被“粘”住的情况。

●在战斗模式中，如果当有多于一个的玩家试图同时进入门杆时会发生玩家被“粘”住的情况。

文件所在目录：\PAtch\j2-121.exe

【DeadLock II 补丁】

该补丁在游戏中新增加如下特性：

●Scenario/Map编辑器这次在游戏中完全实现了；

●空军部队的维护modifier 从 x3 改变到 x4 ；

●对于有些部队的ROF将会减少或者增加Flak Launcher的空中攻击值从8增加到10通过'Power Cell' 科技可以增加堡垒的rof购买科技的花费加倍并且生产部队的费用也增加了50%

文件所在目录：\Patch\Dl2_v120.exe

【FIFA98之中国甲A联赛说明】

新增内容

●各队1998赛季最新阵容；

●度身定度制的球员能力值、转会费以及俱乐部资金；

●全部14支甲A劲旅和健力宝青年队；

●可在international selection中挑选任一甲A球员进入真正的中国国家队；

文件所在目录：\Patch\China.exe

【FIFA Road To World Cup 98——Voodoo 2补丁】

该程序为游戏FIFA Road To World Cup 98兼容Vdddoo 2的补丁。

文件所在目录：\Patch\Fifav140.exe

【 Quake2 3.15】

●支持可视武器。并有特殊的标识；

●插入到玩家武器模块的可视武器文件不会自动下载——只有预先规定的武器md2(和skin)可以下载；

●改写了一些网码使得能够用优化了的网上邮包发送；

●自动下载支持；

●Multiplayer/player Setup 菜单新增选项，用来设置连接速度；

●修改了一些保存游戏代码，使之更简便易携；

●增加了512个配置字串供 mod制作者们使用；

●玩家行动代码改写，与NetQuake和QuakeWorld 的最新版本的代码相似；

●修改服务器记录，以便在最新的版本上正确工作；

●去掉了拷贝保护CD检查；

●Quake2 3.15 改变了连接协议(旧的服务器不能运行)，但所有存在的游戏dIIs都可在新版本上运行（尽管没有新特点， 如visible weapons)性别支持。

文件所在目录：\Patch\Q2-315.exe

【铁甲风暴补丁程序】

该补丁修改了铁甲风暴程序中的许多错误。

文件所在目录：\PAtch\Mk.exe

=== 新游戏试玩版 ===

【动作类游戏】

●Jazz Jackrabbit 2

文件所在目录：\demo\Jazz2swf.exe

●Turok: Dinosaur Hunter（恐龙猎人）

文件所在目录：\demo\w95turok.exe

【策略类游戏】

●Semper Fi

文件所在目录：\demo\sfdemo.exe

●KKND2:Krossfire

文件所在目录：\demo\kknd2d.exe

●Dominion: Storm Over Gift 3

文件所在目录：\demo\dominion.exe

●Commandos: Behind Enemy Lines

文件所在目录：\demo\comandos.exe

●Team Apache

文件所在目录：\demo\teamdemo.exe

【模拟类游戏】

●Powerboat Racing ——致命快艇

文件所在目录：\demo\pb.exe

●World Cup 98 （世界杯98）

文件所在目录：\demo\wc98.exe

●N.I.C.E. 2

文件所在目录：\demo\nice2.exe

●Monstar Truck Madness 2（大脚赛车2）

文件所在目录：\demo\mtm2tria.exe

●Addiction Pinball

文件所在目录：\demo\addic.exe

【角色扮演类游戏】

●Quest for Glory V: Dragon Fire (龙之火)

文件所在目录：\demo\qg5.exe

●Croc: Legend of the Gobbos

文件所在目录：\demo\crocdem6.exe

●HEXPLORE

文件所在目录：\demo\Hexplore.exe

●Final Fantasy VII 最终幻想7

文件所在目录：\demo\ff7.exe

●Athena（雅典娜）

文件所在目录：\demo\athena.exe

【射击类游戏】

●Forsaken

文件所在目录：\demo\forsaken.exe

●OutWars(战争之外)

文件所在目录：\demo\Owtrial.exe

●Incoming

文件所在目录：\demo\incomin.exe

=== 电玩模拟器 ===

【任天堂模拟器】

Famicon是一款应用于Win95的任天堂模拟器，使用非常简单，仅需运行程序，在File菜单中选择Load, 调如扩展名为"*.FAM"的任天堂的ROM就可。

该模拟器支持声音。

文件所在目录：\Emu\Fami4e.exe

【超任模拟器】

本期精选的超任模拟器是Zsnes的最新版Zsnes400。

文件所在目录：\Emu\ZSNES4.exe

【SEGA 五代模拟器】

模拟器KGen98 0.2b是一个DOS版的模拟器，使用简便。运行程序后，只需在Load Rom菜单中选择Rom就可运行。

文件所在目录：\Emu\kgen98.exe

【街机模拟器】

街机模拟器callus0.40版(win95版)，是当今最流行、效果最好的街机模拟器。它支持声音，支持抓图功能。COOL!

文件所在目录：\Emu\Callus.exe

=== 杀毒工具 ===

●KV300auu　　KV300+升级版

文件所在目录：\KV300\Kv300auu.exe

●KV300uu　　KV300升级版

文件所在目录：\KV300\Kv300uu.exe

●VRV　　新一代杀毒工具

文件所在目录：

\Kv300\Vrv1.exeKV300auu